Soft SampleCell

Guida

Versione 3.0 per Macintosh

Digidesign Inc.
3401-A Hillview Avenue
Palo Alto, CA 94304 Stati Uniti
tel.: 650·842·7900
fax: 650·842·7999

Supporto tecnico (USA)
650·842·6699
650·856·4275

Informazioni sui prodotti (USA)
650·842·6602
800·333·2137

Fax-on-Demand (USA)
1·888·USE·DIGI (873·3444)

Uffici internazionali
Visitare il sito Web di Digidesign
per informazioni e assistenza.

World Wide Web
www.digidesign.com

Sito FTP Digidesign
ftp.digidesign.com

A division of Avid

Copyright

La presente Guida è protetta da copyright ©2001 di Digidesign, una divisione di Avid Technology, Inc. (d'ora in poi chiamata Digidesign), con tutti i diritti riservati. In base alle disposizioni dei trattati internazionali sul copyright, il presente manuale non può essere copiato, per intero o in parte, senza autorizzazione scritta di Digidesign.

DIGIDESIGN, AVID e PRO TOOLS sono marchi o marchi registrati di Digidesign e/o di Avid Technology, Inc. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

Tutte le caratteristiche e le specifiche sono soggette a modifiche senza preavviso.

PN 932708602-00 REV A 05/01$

sommario

Capitolo 1. Introduzione a Soft SampleCell 1
Requisiti di sistema 1
Convenzioni utilizzate nella presente guida 2
Installazione di Soft SampleCell 3
Autorizzazione di Soft SampleCell 3
Annullamento dell'autorizzazione di Soft SampleCell 4
Configurazione di OMS 4
Configurazione di Soft SampleCell 5
Test della riproduzione 8
Attivazione della riproduzione MIDI in background e dei dispositivi di ingresso 8

Capitolo 2. Utilizzo di banchi e strumenti 11
Tipi di file SampleCell 11
Struttura dei file sul CD-ROM 12
Apertura di un banco 12
Operazioni con i banchi 14
Banchi multipli 16
Metodi alternativi di immissione dei dati 17
Impostazione del canale MIDI 18
Assegnazione di uscite audio 19
Pan dello strumento 20
Accordatura dello strumento 22
Salvataggio di un banco 23
Salvataggio di uno strumento 24

Capitolo 3. Creazione e modifica di strumenti 25
Informazioni di base sullo strumento 25
Creazione di nuovi strumenti 26
Mappe dei campioni 27

Aggiunta/importazione di campioni 29
Montaggio di gruppi di note 30
Parametri di montaggio specifici per i campioni 34
Finestra Loop 35
Finestra Sample Parameters 35
Finestra Misc Parameters 39
Inviluppi 44
Modulazione della matrice 48
Modulatori 50
Generatori di tracciamento (tracker) 52

Capitolo 4. Montaggio e looping dei campioni 55
Tipi di loop 55
Finestra Loop 56
Creazione dei loop 61
Trim audio 66
Selezione di colori per la finestra Loop 66
Selezione di un editor di campioni diverso 66

Capitolo 5. Tecniche avanzate 67
Modelli 67
Utilizzo dei generatori di tracciamento 69
Filtri 74
Idee per l'esecuzione di strumenti ensemble 75
Altri trucchi ed effetti 78

Capitolo 6. Menu di Soft SampleCell 79
Menu File 79
Menu Edit 80
Menu Instrument 81
Menu SampleCell 84
Preferences 87
Menu Windows 89

Appendice A. Utilizzo di Soft SampleCell con Pro Tools 91
Configurazione di Pro Tools per il protocollo MIDI 92
Utilizzo di DirectConnect 94

Appendice B. Registrazione dei campioni 97
Campionamento con Pro Tools 97
Utilizzo delle librerie audio 97

Appendice C. Numeri dei controller MIDI 99

Indice 103

capitolo 1

Introduzione a Soft SampleCell

Grazie per aver acquistato Soft SampleCell. Soft SampleCell aggiunge al computer potenti funzionalità di montaggio e riproduzione del campionamento.

È possibile utilizzare file audio provenienti da raccolte di campioni su CD-ROM o importare suoni registrati digitalmente e modificarli a piacimento. È anche possibile controllare la riproduzione dei campioni da qualsiasi periferica o software MIDI.

Se utilizzato con Pro Tools, Soft SampleCell diventa un campionatore dedicato completamente integrato nell'ambiente di registrazione, montaggio e missaggio a 24 bit di Pro Tools.

Tra le funzioni di Soft SampleCell vi sono:

- Fino a 64 voci
- RAM per il campionamento limitata solo dalla RAM del computer (fino a 1 gigabyte)
- Riproduzione audio mono e stereo a 16 e 24 bit
- Riproduzione audio a 44,1 e 48 kHz
- Filtro passa basso risonante a 4 poli, 24 dB per ottava
- 3 inviluppi, 2 oscillatori LFO e 1 filtro per voce
- Matrice di modulazione singola
- Editor di loop integrato
- Generatore di tracciamento
- Richiamo completo della configurazione quando utilizzato con DirectConnect

Requisiti di sistema

Per utilizzare Soft SampleCell occorre:

◆ Un computer Power Macintosh approvato da Digidesign dotato di:

- Almeno 32 MB di RAM (consigliati 128 MB)
- Si consiglia di installare memoria RAM aggiuntiva se si intende utilizzare altre applicazioni audio o MIDI contemporaneamente a Soft SampleCell. La memoria virtuale non è supportata.

◆ Software del sistema Apple versione 9.0.4 o successiva

◆ Software OMS (Open Music System) versione 2.3.8 o successiva (fornito con Soft SampleCell)

◆ Monitor a colori a 17 pollici o più grande. I monitor in bianco e nero non sono supportati.

◆ Unità disco floppy approvata da Digidesign con il software del driver appropriato (fornito sul CD-ROM del programma di installazione di Soft SampleCell), necessario per l'autorizzazione di Soft SampleCell

Requisiti MIDI

Per utilizzare Soft SampleCell con dispositivi MIDI, è necessario installare e configurare il software OMS (Open Music System) versione 2.3.8 o successiva. Vedere “Configurazione di OMS” a pagina 4.

Sia le interfacce USB sia quelle MIDI seriali funzionano correttamente con Soft SampleCell. Le interfacce MIDI seriali offrono la miglior sincronizzazione MIDI possibile.

◆ Per le interfacce MIDI seriali sono necessari una porta seriale Mac o un adattatore per porta da modem a seriale approvato (non viene quindi utilizzato uno slot PCI). Per informazioni sugli adattatori supportati consultare il sito Web di Digidesign.

Dispositivi supplementari

In base alle esigenze potrebbero essere necessari anche i seguenti dispositivi:

- Sistema di riproduzione audio, ad esempio un mixer, un amplificatore di potenza e altoparlanti
- Tastiera con controller MIDI (o altri controller MIDI) e cavi MIDI per attivare la riproduzione di Soft SampleCell tramite MIDI
- Software di sequencing MIDI compatibile con OMS

⚠ *Se si utilizza Soft SampleCell con Digital Performer di Mark of the Unicorn o un altro software compatibile con FreeMIDI™, è necessario impostare FreeMIDI sulla modalità di compatibilità OMS. Per informazioni dettagliate consultare la documentazione di FreeMIDI.*

Informazioni sulla compatibilità

Per le informazioni più aggiornate relative alla compatibilità visitare il sito Web di Digidesign

www.digidesign.com/compato/

Convenzioni utilizzate nella presente guida

Nei manuali Digidesign vengono utilizzate le seguenti convenzioni per indicare le scelte di menu e i comandi principali:

Convenzione	Azione
File > Save Session	Scegliere Save Session dal menu File
Control+N	Tenere premuto il tasto Control e contemporaneamente premere il tasto N
Opzione e clic	Tenere premuto il tasto Opzione e fare clic con il pulsante del mouse

I seguenti simboli sono utilizzati per evidenziare informazioni importanti:

I Suggerimenti per gli utenti sono dei consigli utili che consentono di ottenere il massimo dal sistema.

⚠ *Le Avvertenze importanti riportano informazioni che potrebbero influire sui dati e sulle prestazioni del sistema.*

I Riferimenti incrociati rimandano a sezioni correlate in altre guide Digidesign.

Installazione di Soft SampleCell

Per installare Soft SampleCell, utilizzare il CD-ROM del programma di installazione. Vi sono due opzioni di installazione:

◆ *Soft SampleCell*: selezionare questa opzione per installare Soft SampleCell.

Digi System Files: selezionare questa opzione solo se è necessario aggiornare una versione DAE precedente a Pro Tools 5.1 e altri file di sistema Digidesign.

Per installare Soft SampleCell:

1 Inserire il CD-ROM del programma di installazione nell'apposita unità e fare doppio clic su Installer.

2 Selezionare l'opzione di installazione desiderata.

3 Fare clic su Install.

4 Una volta completata l'installazione, fare clic su Quit.

Registrazione e ottenimento di un disco di autorizzazione di backup

Quando si invia la Scheda di registrazione, Digidesign spedisce un disco di autorizzazione supplementare per Soft SampleCell. Se si risiede in un paese diverso dagli Stati Uniti, consultare l'elenco dei distributori internazionali fornito con il pacchetto di registrazione.

Autorizzazione di Soft SampleCell

Quando si avvia Soft SampleCell Editor per la prima volta dopo l'installazione, viene richiesto di autorizzare Soft SampleCell.

Il disco di autorizzazione consente di utilizzare Soft SampleCell su un solo sistema e, se necessario, di recuperare l'autorizzazione.

⚠ *Non perdere il disco di autorizzazione. Senza di esso non è possibile completare l'installazione. Conservarlo in un luogo sicuro.*

Per autorizzare Soft SampleCell:

1 Avviare l'applicazione Soft SampleCell Editor.

2 Quando richiesto, inserire il disco di autorizzazione.

3 Al termine dell'autorizzazione, fare clic su Done.

È possibile utilizzare il disco di autorizzazione come chiave di autorizzazione di backup dopo aver usato tutte le autorizzazioni disponibili. Avviare Soft SampleCell Editor e inserire il disco quando viene richiesta l'autorizzazione.

Annullamento dell'autorizzazione di Soft SampleCell

Se si desidera autorizzare l'utilizzo di Soft SampleCell su un disco rigido diverso, è necessario recuperare la chiave di autorizzazione originale di Soft SampleCell in quanto l'autorizzazione è limitata a una sola unità.

Analogamente, se si prevede di formattare a basso livello un disco rigido contenente una chiave di autorizzazione, è necessario innanzitutto recuperare l'autorizzazione che altrimenti potrebbe andare perduta.

Per annullare l'autorizzazione di Soft SampleCell:

1 Inserire il disco di autorizzazione nell'apposita unità.

2 Fare doppio clic sull'applicazione DeAuthorizer.

3 Fare clic su Setup. Selezionare Remove dal menu a comparsa Authorization, quindi selezionare il disco rigido appropriato. L'unità contenente l'autorizzazione è indicata dall'icona di una chiave.

4 Fare clic su Remove.

5 Al termine dell'operazione, fare clic su Done, quindi su Quit per tornare al Finder.

Configurazione di OMS

Per utilizzare Soft SampleCell con applicazioni MIDI compatibili con OMS o per utilizzare i servizi MIDI in Soft SampleCell Editor occorre installare e configurare Open Music System (OMS).

Il software OMS consente di sapere come lo studio MIDI è collegato e configurato; tali informazioni vengono memorizzate nei documenti Studio Setup, modificabili tramite l'applicazione OMS Setup. Il sistema OMS si occupa anche di indirizzare MIDI a Soft SampleCell, ai sequencer compatibili con OMS e alle interfacce MIDI.

Informazioni preliminari

- Se non è già installato, installare il software OMS fornito con Soft SampleCell.
- Se OMS è già stato installato e configurato, occorre aggiornare la versione corrente di Studio Setup affinché Soft SampleCell venga riconosciuto.

Per aggiornare la versione di OMS Studio Setup:

1 Collegare l'interfaccia MIDI, i controller della tastiera e gli altri dispositivi MIDI in uso. Se necessario, consultare la relativa documentazione.

2 Accendere i dispositivi MIDI e avviare il computer.

3 Avviare l'applicazione OMS Setup.

4 Scegliere Studio > MIDI Cards and Interfaces.

Vengono individuati i dispositivi MIDI e il driver di Soft SampleCell, che vengono quindi visualizzati nel documento Studio Setup.

5 Fare doppio clic sull'icona Soft SampleCell per configurare la finestra di dialogo MIDI Device Info.

Verificare che sia impostata per ricevere su tutti i canali (1–16), a meno che non si desideri che la ricezione MIDI avvenga solo su determinati canali, quindi fare clic su OK.

6 Scegliere File > Save and Make Current, quindi Quit.

Per creare un nuovo OMS Studio Setup:

1 Collegare l'interfaccia MIDI, i controller della tastiera e gli altri dispositivi MIDI in uso. Se necessario, consultare la relativa documentazione.

2 Accendere i dispositivi MIDI e avviare il computer.

3 Avviare l'applicazione OMS Setup.

4 Scegliere File > New Studio Setup.

Vengono individuati i dispositivi MIDI e il driver di Soft SampleCell, che vengono quindi visualizzati nel documento Studio Setup.

5 Fare doppio clic sull'icona Soft SampleCell per configurare la finestra di dialogo MIDI Device Info.

Verificare che sia impostata per ricevere su tutti i canali (1–16), a meno che non si desideri che la ricezione MIDI avvenga solo su determinati canali, quindi fare clic su OK.

6 Scegliere File > Save and Make Current, quindi Quit.

In Soft SampleCell:

1 Avviare Soft SampleCell Editor.

2 Scegliere SampleCell > OMS Input Devices.

3 Selezionare il controller MIDI e gli altri dispositivi che verranno utilizzati per riprodurre con Soft SampleCell.

4 Per migliorare le prestazioni MIDI, disattivare tutti i dispositivi che non verranno utilizzati per il controllo MIDI di Soft SampleCell.

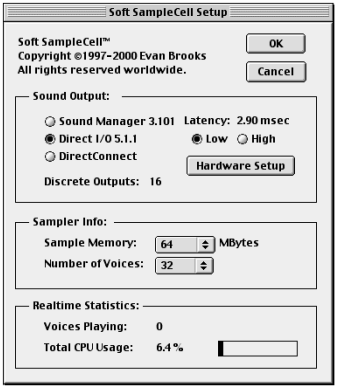
Utilizzo di FreeMIDI

Se si utilizza Soft SampleCell con un software compatibile con FreeMIDI™ di Mark of the Unicorn, è necessario impostare FreeMIDI sulla modalità di compatibilità OMS. Per informazioni dettagliate sulla configurazione consultare la documentazione di FreeMIDI.

Configurazione di Soft SampleCell

Prima di utilizzare Soft SampleCell, è necessario configurare diversi parametri quali la polifonia delle voci, la memoria per il campionamento e l'uscita audio nella finestra di dialogo Soft SampleCell Setup.

Di seguito sono riportate la descrizione dei parametri e le istruzioni per la configurazione.



Finestra di dialogo Soft SampleCell Setup

Sound Output (uscita audio)

Vi sono tre opzioni di uscita audio:

DirectConnect. Selezionare questa opzione se si dispone dell'hardware audio Digidesign e si desidera utilizzare Soft SampleCell con Pro Tools o un'altra applicazione audio digitale compatibile con DAE, ad esempio Logic Audio o Digital Performer. In questo caso, per i collegamenti audio viene utilizzata l'interfaccia audio di Digidesign. L'opzione DirectConnect consente di indirizzare un massimo di 32 uscite indipendenti di Soft SampleCell ad applicazioni compatibili con DAE.

Direct I/O. Selezionare questa opzione se si dispone dell'hardware audio Digidesign ma si desidera eseguire Soft SampleCell come applicazione standalone. Anche in questo caso, per i collegamenti audio viene utilizzata l'interfaccia audio di Digidesign. L'opzione Direct I/O consente fino a 16 uscite analogiche o digitali per Soft SampleCell utilizzando l'hardware Digidesign.

Sound Manager. Selezionare questa opzione se non si dispone dell'hardware audio Digidesign. In questo caso, per i collegamenti audio viene utilizzato il connettore di uscita audio del computer Macintosh in uso. L'opzione Sound Manager consente un massimo di 2 uscite di Soft SampleCell.

⚠ *Quando si installa Soft SampleCell per la prima volta, l'opzione di uscita predefinita è Sound Manager. Se lo si desidera, utilizzare la finestra di dialogo Soft SampleCell Setup per impostare un'opzione di uscita audio diversa.*

Audio Latency (latenza audio)

Poiché Soft SampleCell utilizza il processore del computer per le operazioni audio, a seconda dell'opzione di uscita audio selezionata si verifica un piccolo ritardo audio o *latenza*. Minore è l'impostazione della latenza, maggiore è il carico sulla CPU.

È possibile impostare la latenza su Low o High. Selezionando Low si riduce il ritardo audio, ma si potrebbe ridurre anche la polifonia delle voci di Soft SampleCell. Selezionando High si aumenta il ritardo audio, ma si consente la massima polifonia delle voci di Soft SampleCell.

⚠ *Quando si seleziona DirectConnect come opzione di uscita audio, non è possibile impostare manualmente la latenza, in quanto DirectConnect gestisce automaticamente la latenza audio. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di riferimento di Pro Tools.*

Sample Memory (memoria per il campionamento)

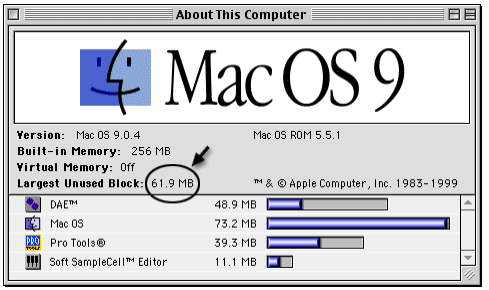
La quantità di RAM disponibile per la riproduzione dei campioni è limitata solo dalla quantità di RAM del computer. È possibile impostare un limite di assegnazione della memoria utilizzando il menu a comparsa Sample Memory. Si consiglia di non impostare tale limite su un valore troppo alto. In caso contrario, altre applicazioni, tra cui Mac OS, potrebbero non disporre di sufficiente memoria per funzionare correttamente.

⚠ *Se si imposta Sample Memory su All, tutta la memoria del computer viene assegnata alla riproduzione dei campioni. Non essendoci memoria disponibile per altre applicazioni, si potrebbero verificare problemi di prestazioni del sistema. Si consiglia di lasciare libero almeno il 10% della RAM totale di sistema per altre applicazioni.*

Per verificare la RAM disponibile:

1 Aprire Soft SampleCell Editor e tutte le altre applicazioni audio che verranno utilizzate contemporaneamente.

2 Andare al Finder e selezionare Informazioni su questo computer dal menu Mela. La quantità di RAM disponibile è visualizzata accanto a Max. RAM Contigua. Per prestazioni del sistema affidabili, impostare il limite di assegnazione della memoria per il campionamento di Soft SampleCell su un valore ben al di sotto di tale quantità.



Verifica della RAM disponibile

Polifonia delle voci

Soft SampleCell fornisce un massimo di 64 voci per la riproduzione dei campioni. Tuttavia, la polifonia massima dipende dalla velocità del computer in uso. CPU più lente potrebbero fornire meno di 64 voci. Per prestazioni del sistema ottimali, assegnare solo le voci necessarie.

Per configurare Soft SampleCell:

1 Avviare Soft SampleCell Editor.

2 Scegliere SampleCell > Soft SampleCell Setup.

3 Selezionare l'opzione di uscita audio appropriata.

Se si seleziona Direct I/O, fare clic su Hardware Setup e configurare le opzioni di uscita per la scheda e l'interfaccia di Digidesign in uso, quindi fare clic su Done.

Se si seleziona Direct I/O o Sound Manager, impostare la latenza su High o Low a seconda delle prestazioni desiderate.

4 Utilizzando il menu a comparsa Sample Memory, impostare il limite di assegnazione della memoria desiderato per la riproduzione dei campioni.

5 Utilizzando il menu a comparsa Number of Voices, impostare il numero di voci desiderato.

6 Fare clic su OK.

⚠ *L'assegnazione di più voci di quelle supportate dalla CPU può provocare rumori indesiderati durante la riproduzione. Scegliere SampleCell > Soft SampleCell Setup e, se Soft SampleCell utilizza più del 50% della CPU, ridurre la polifonia delle voci nella finestra di dialogo Soft SampleCell Setup.*

Test della riproduzione

Per effettuare un rapido controllo dei collegamenti audio e MIDI, è possibile utilizzare il banco demo *Soundcheck* fornito con Soft SampleCell.

⚠ *Se si è impostata l'opzione di uscita audio DirectConnect, selezionare Direct I/O o Sound Manager per l'esecuzione del test. Dopo aver eseguito il test, è possibile impostare nuovamente DirectConnect.*

Per eseguire i test dei collegamenti audio e MIDI:

1 In Soft SampleCell Editor scegliere File > Open.

2 Selezionare il banco demo *Soundcheck* e fare clic su Open.

3 Fare doppio clic sullo strumento *Basic Left* per aprire la finestra Sample Map.

4 Nella finestra Sample Map, fare clic sulla tastiera per riprodurre un campione.

5 Utilizzare il controller della tastiera MIDI e confermare la comunicazione MIDI.

6 Verificare che i canali destro e sinistro delle uscite audio siano collegati correttamente facendo clic sul pulsante Solo e riproducendo lo strumento *Basic Left*. Ripetere l'operazione per lo strumento *Basic Right*.

Attivazione della riproduzione MIDI in background e dei dispositivi di ingresso

Soft SampleCell Editor consente di indirizzare MIDI (via OMS) dal controller della tastiera a qualsiasi strumento assegnato al canale inviato dalla tastiera.

È inoltre possibile attivare gli strumenti di Soft SampleCell da una tastiera MIDI quando Soft SampleCell Editor *non* è l'applicazione corrente attivando il funzionamento MIDI in background nella finestra di dialogo OMS MIDI Setup. Questa opzione consente anche a un sequencer compatibile con OMS di continuare la riproduzione MIDI quando il *sequencer* non è più l'applicazione corrente, permettendo in tal modo di ascoltare le modifiche in Soft SampleCell Editor mentre il sequencer continua la riproduzione.

Tenere presente che, se l'opzione Run MIDI in Background è attivata e il segnale MIDI viene ripetuto sia in Soft SampleCell Editor sia nel sequencer verso lo stesso strumento, si verificheranno delle note doppie.

Per evitare questo problema, verificare che l'opzione Pass MIDI Thru in Background sia deselezionata nella finestra di dialogo Soft SampleCell Preferences se è stata attivata l'opzione MIDI in Background nella finestra di dialogo OMS MIDI Setup.

Per attivare MIDI in background:

1 In Soft SampleCell Editor, scegliere SampleCell > Preferences.

2 Selezionare SampleCell > MIDI Setup.

3 Nella finestra di dialogo OMS MIDI Setup, selezionare Run MIDI in Background.

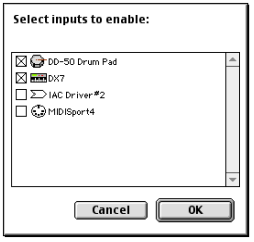
4 Fare clic su OK.

Attivazione dei dispositivi di ingresso OMS

Se si utilizza Soft SampleCell come applicazione standalone, è necessario attivare il controller MIDI e gli altri dispositivi di ingresso MIDI per l'uso con Soft SampleCell.

Per attivare i dispositivi di ingresso MIDI:

1 In Soft SampleCell Editor, scegliere SampleCell > OMS Input Devices.



Attivazione dei dispositivi di ingresso OMS

2 Selezionare i dispositivi che si desidera utilizzare e fare clic su OK.

capitolo 2

Utilizzo di banchi e strumenti

Nel presente capitolo vengono spiegate le nozioni di base per l'utilizzo di banchi e strumenti in Soft SampleCell Editor.

Per informazioni su come creare da zero strumenti e banchi utilizzando i propri campioni, consultare il Capitolo 3, “Creazione e modifica di strumenti”.

Tipi di file SampleCell

Campioni

Un *campione* è costituito dai dati grezzi della forma d'onda di un suono campionato.

File di campioni

In SampleCell non è prevista la registrazione di forme d'onda digitali o campioni. Numerosi campioni sono disponibili presso sviluppatori audio di terze parti.

Inoltre è possibile registrare campioni con Pro Tools. Vedere l'Appendice B, “Registrazione dei campioni”.

Non è possibile riprodurre i campioni direttamente con Soft SampleCell, ma è necessario caricarli dapprima in uno strumento.

Strumenti

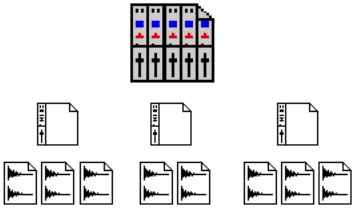
Uno *strumento* consiste di uno o più campioni assegnati a gamme diverse di note e velocity.

File di strumenti (in alto) e di campioni

Molte opzioni di modulazione, quali inviluppi e oscillatori a bassa frequenza possono essere utilizzati a livello di strumento.

Banchi

Gli strumenti sono suddivisi in gruppi di interpretazione/esecuzione chiamati *banchi*.



File di banchi (in alto), strumenti e campioni

I banchi sono le entità nelle quali vari strumenti vengono assegnati alle uscite, attenuati e dei quali viene eseguito il pan. Tutti gli strumenti di un banco possono essere assegnati in modo da rispondere a un canale MIDI e a una gamma di

note diversi per l'utilizzo come modulo audio multitimbro con un sequencer (o un altro dispositivo in grado di trasmettere più canali MIDI).

Non è possibile aprire gli strumenti in più banchi o contemporaneamente, ma è possibile copiarli e incollarli.

I banchi sono utili per organizzare tutti gli strumenti necessari per un dato brano o una sequenza MIDI in un unico documento o per unire tutti gli elementi di un missaggio secondario (tipologie di suoni o strumenti musicali/effetti diversi) in un'unica schermata.

⚠ *Per evitare note incollate, interrompere il sequencer quando si aprono file di strumenti o banchi o quando si apre la finestra Edit Loops.*

Struttura dei file sul CD-ROM

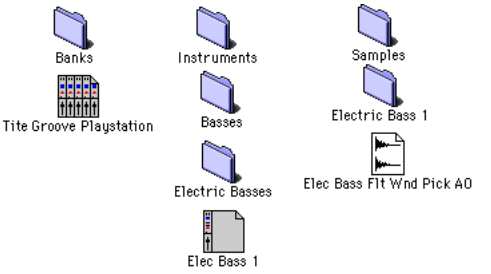
La struttura dei file su molti CD-ROM con le raccolte di campioni di terze parti riflette la gerarchia illustrata nella sezione precedente. I campioni, gli strumenti e i banchi si trovano tutti in cartelle alle quali è assegnato rispettivamente il nome Samples, Instruments e Banks.

La cartella Banks contiene generalmente file di banchi, ciascuno dei quali contiene generalmente uno o più strumenti.

La cartella Instruments contiene generalmente file di strumenti, ciascuno dei quali è collegato ai propri campioni associati.

Queste cartelle annidate rendono più facile tenere sotto controllo gli strumenti memorizzati per categoria sul CD-ROM, ad esempio chitarre, sintetizzatori e strumenti a fiato in legno.

La cartella Samples contiene generalmente solo campioni grezzi, organizzati in base agli strumenti.



Gerarchia dei file

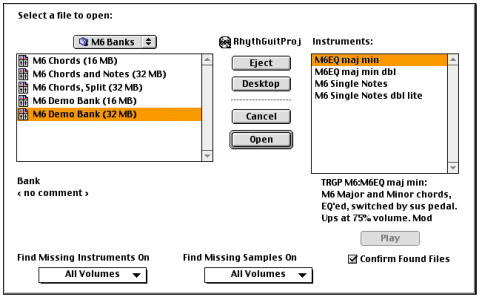
Quando si lavora con i propri campioni, è opportuno creare cartelle per i banchi, gli strumenti e i campioni, organizzate nello stesso modo, affinché tutto sia sempre organizzato in maniera logica.

Apertura di un banco

Per aprire un banco esistente, attenersi alle istruzioni riportate di seguito.

Per caricare un banco esistente:

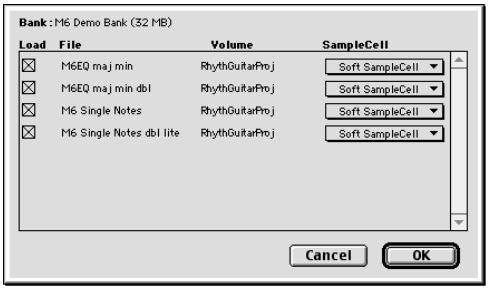
1 Scegliere File > Open.



Apertura di un banco

2 Selezionare il banco desiderato e fare clic su Open.

Vengono caricati tutti gli strumenti selezionati. Per saltare strumenti specifici, deselezionarli.



Finestra di dialogo Select Instrument

Se si utilizza Soft SampleCell oltre alla scheda SampleCell II di Digidesign, è possibile selezionare la posizione in cui caricare gli strumenti mediante il menu a comparsa SampleCell nella finestra di dialogo.

3 Fare clic su OK.

RAM insufficiente

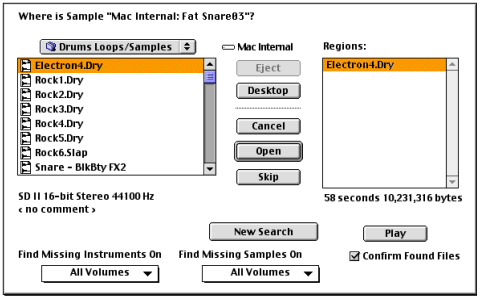
Se la memoria RAM disponibile non è sufficiente per caricare tutti i campioni di uno o più strumenti in un banco, gli strumenti verranno caricati senza i dati dei campioni. È possibile verificare la presenza di campioni scaricati aprendo la finestra Sample Map per uno strumento specifico. (Vedere “Mappe dei campioni” a pagina 27.) I campioni scaricati sono indicati in corsivo.

Ricerca di file

Se Soft SampleCell non riesce a individuare uno strumento o un campione necessari per caricare un banco o uno strumento, viene visualizzata la finestra di dialogo Find File.

Per individuare i file mancanti:

- Scegliere la destinazione della ricerca nei menu a comparsa nella parte inferiore della finestra di dialogo e fare clic su New Search.



Finestra di dialogo Find File

Se l'opzione Preview Using Sound Manager è selezionata nella finestra di dialogo SampleCell Preferences, è possibile ascoltare i campioni nella finestra di dialogo Find File selezionando il nome di un file di campioni e facendo clic su Play. Per interrompere la riproduzione, fare clic di nuovo sul pulsante.

Priorità di caricamento dei campioni

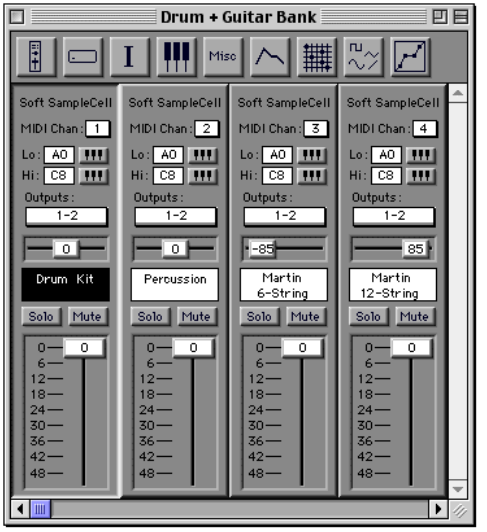
Quando un banco di strumenti è aperto, è possibile controllare l'ordine in cui i relativi campioni verranno caricati in futuro ridisponendo l'ordine degli strumenti dei banchi. Gli strumenti e i relativi campioni vengono caricati con priorità da sinistra a destra nella vista a schermo interno e con priorità dall'alto al basso nella vista in dimensioni ridotte. (Vedere “Viste del banco” a pagina 14.)

Operazioni con i banchi

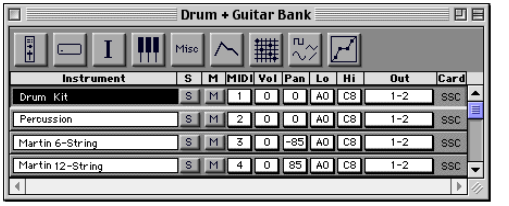
Quando si apre un banco, viene visualizzata la finestra Bank nella quale è possibile impostare i livelli, il pan, le uscite e altri parametri degli strumenti.

Viste del banco

In SampleCell sono disponibili due viste del banco: una a schermo intero (Large Bank) e una in dimensioni ridotte (Small Bank). La vista a schermo intero consente di visualizzare le file di canali ad altezza intera per tutti gli strumenti del banco. La vista in dimensioni ridotte consente di visualizzare tutti gli strumenti in uno stile di vista compatto, “ridotto a riga”.



Vista a schermo intero (Large Bank)



Vista in dimensioni ridotte (Small Bank)

Per cambiare la vista del banco:

- Scegliere Windows > Switch Bank Size o premere i tasti Comando e B.

Per impostazione predefinita Soft SampleCell visualizza i banchi nella vista a schermo intero. Per non occupare inutilmente lo spazio dello schermo, è possibile impostare come predefinita la vista in dimensioni ridotte.

Per impostare la vista del banco predefinita su Small Bank View:

1 Scegliere SampleCell > Preferences.

2 Selezionare Default to Small Bank View e fare clic su OK.

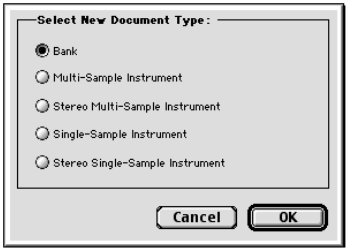
Creazione di un nuovo banco

È possibile creare banchi personalizzati per raggruppare gli strumenti utilizzati di frequente.

Quando si utilizzano strumenti e campioni da più sorgenti (ad esempio più CD-ROM), sarà opportuno organizzare i file di ogni volume nel rispettivo banco. In questo modo si semplificano le cose quando si salva un banco contenente strumenti e/o campioni da più CD-ROM.

Per creare un nuovo banco:

1 Scegliere File > New.



Finestra di dialogo Select Document Type

2 Selezionare Bank e quindi fare clic su OK.

A questo punto è possibile aggiungere al banco strumenti esistenti o creare da zero nuovi strumenti personalizzati. (Vedere il Capitolo 3, “Creazione e modifica di strumenti”.)

Scegliere File > Save Bank As. In questo modo è possibile salvare in batch campioni e strumenti in posizioni nuove, allo stesso modo di quando si salva dal CD-ROM sul disco rigido.

Caricamento di strumenti in un banco

È possibile aggiungere degli strumenti a un nuovo banco vuoto oppure aggiungere ulteriori strumenti a un banco esistente, a condizione che la memoria RAM lo consenta.

Per caricare degli strumenti in un banco aperto:

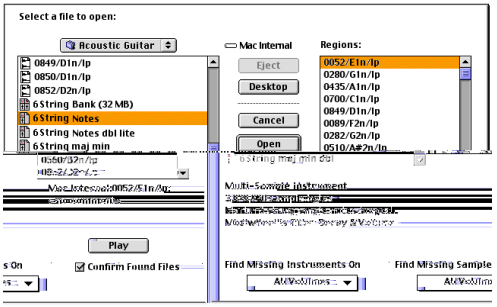
1 Scegliere File > Open.

2 Selezionare uno strumento e fare clic su Open.

3 Ripetere per tutti gli strumenti eventualmente presenti.

È possibile aprire gli strumenti anche trascinandone l'icona su Soft SampleCell Editor nel Finder.

Per evitare note incollate, evitare di aprire banchi, strumenti o la finestra Loop di SampleCell Editor durante la riproduzione del sequencer.



Apertura di uno strumento

I campioni possono anche essere selezionati e caricati utilizzando questa finestra di dialogo. Il campione selezionato verrà caricato in uno strumento nuovo, a campione singolo, nel banco corrente o in un banco nuovo se non vi è alcun banco aperto.

Se un campione utilizzato da uno strumento è già nella memoria, non verrà ricaricato.

Lo strumento così come viene visualizzato in un banco

Banchi multipli

I banchi multipli possono essere aperti ed essere attivi contemporaneamente. Ad esempio, banchi diversi possono contenere strumenti per brani o gruppi diversi. Oppure un banco può contenere una batteria rock, mentre un altro può contenere una batteria jazz. Probabilmente si noterà che questo approccio modulare rende la configurazione di banchi e strumenti più semplice per una moltitudine di brani e sorgenti.

A meno che i campioni non siano stati copiati sul disco rigido, evitare di collocare file da più di un CD-ROM nello stesso banco così da non dover ripetutamente cambiare disco per caricare tutti i file.

Utilizzo di più copie di uno strumento in un banco

Una tecnica di produzione comune comporta l'utilizzo di due strumenti identici accordati in modo leggermente diverso l'uno dall'altro per arricchirne il suono. Per implementare questo tipo di effetto, occorre creare due strumenti identici in un banco.

Tuttavia, poiché Soft SampleCell non consente di caricare due volte lo stesso strumento in un banco, è necessario copiare e incollare lo strumento per duplicarlo.

Per duplicare uno strumento in un banco:

1 Selezionare lo strumento da copiare facendo clic sul nome.

2 Scegliere Edit > Copy Instrument.

3 Scegliere Edit > Paste.

Controllo dei campioni utilizzati in più strumenti

Quando si duplica uno strumento copiandolo e incollandolo, è possibile modificare in modo indipendente per ogni strumento alcuni parametri dei campioni, quali il pan.

Altri parametri dei campioni, tra cui Sample Start Coarse/Medium e Loop Detune, sono regolazioni globali che riguardano tutti gli strumenti che utilizzano quel campione. Ciò è dovuto al fatto che gli strumenti copiati fanno riferimento agli stessi campioni. In questo modo Soft SampleCell è in grado di risparmiare memoria RAM.

Eliminazione di strumenti da un banco

È possibile rimuovere gli strumenti dai banchi.

Per eliminare uno strumento da un banco:

1 Selezionare lo strumento facendo clic sul nome nella finestra Bank.

2 Scegliere Edit > Clear Instrument o premere il tasto di eliminazione.

Metodi alternativi di immissione dei dati

La maggior parte dei parametri degli strumenti e dei banchi di Soft SampleCell viene controllata mediante dispositivi di scorrimento e pulsanti sullo schermo. Per immettere i valori dei parametri, è possibile utilizzare anche il controller della tastiera MIDI o la tastiera del computer.

Utilizzo dei controller continui MIDI

È possibile regolare un controllo sullo schermo utilizzando un controller continuo MIDI quale il controllo Modulation, il joystick o il dispositivo di scorrimento per l'immissione dei dati MIDI.

Per regolare un controllo utilizzando un controller MIDI:

1 Premere il tasto Control e fare clic sul controllo che si desidera regolare. Viene visualizzata un'icona MIDI.

Assegnazione del controllo Pan a un controller MIDI esterno

2 Spostare il controller continuo MIDI. Il valore del parametro viene regolato di conseguenza.

Per annullare l'assegnazione del controller MIDI:

- Fare clic su un punto qualsiasi dello schermo.

Per reimpostare il valore predefinito di un controllo sullo schermo:

- Premere il tasto Opzione e fare clic sul controllo.

Utilizzo dei numeri di note MIDI

Alcuni parametri utilizzano i numeri di note MIDI per i valori. Per tali parametri, è possibile immettere un valore riproducendo la nota corrispondente sul controller MIDI in uso.

Per immettere un numero di nota MIDI utilizzando un dispositivo MIDI:

1 Premere il tasto Control e fare clic sulla casella di testo del parametro. Viene visualizzata una piccola icona MIDI.

2 Riprodurre la nota desiderata utilizzando il controller della tastiera MIDI.

Utilizzo della tastiera del computer

Per immettere rapidamente i valori dei parametri, è possibile utilizzare anche la tastiera del computer.

Per regolare un valore utilizzando la tastiera del computer:

1 Premere il tasto Control e fare clic sulla casella di testo del parametro. Viene visualizzata un'icona MIDI.

2 Premere i tasti freccia su, freccia destra o più (+) sul computer per aumentare il valore.

3 Premere i tasti freccia giù, freccia sinistra o meno (-) sul computer per diminuire il valore.

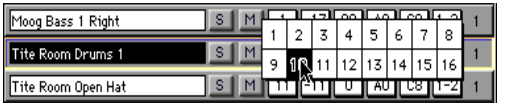
4 Per uscire dalla modalità di immissione da tastiera, fare clic su un punto qualsiasi dello schermo.

Impostazione del canale MIDI

Il canale MIDI di strumenti esistenti può essere impostato mediante il menu a comparsa dei canali MIDI sulla fila dello strumento.

Per impostare il canale MIDI di uno strumento:

1 Fare clic sul numero posto sopra l'indicatore del canale MIDI. Viene visualizzato un menu a comparsa.



Impostazione del canale MIDI (vista in dimensioni ridotte)

2 Trascinare finché non viene evidenziato il numero di canale desiderato.

Quando si creano nuovi strumenti, Soft SampleCell è in grado di assegnare automaticamente un canale MIDI unico a ogni strumento nuovo. Per informazioni dettagliate, vedere la sezione "Preferenze Instruments" a pagina 88.

Impostazione delle zone MIDI

Quando uno strumento viene caricato per la prima volta in un banco, risponde all'intera gamma di note MIDI. Questa gamma di risposta può essere cambiata per ogni strumento. Ad esempio, per creare una tastiera divisa si può desiderare che il suono di un basso risponda solo alle note inferiori a C2 e che il suono di un organo risponda alle note C2 e superiori. La tastiera a comparsa Hi/Lo Note fornisce un modo rapido per definire i punti di divisione impostando la gamma di note alte e basse dello strumento.

Per cambiare la nota MIDI più bassa alla quale uno strumento risponderà:

1 Fare clic sull'icona della tastiera a destra di Lo. Viene visualizzata una tastiera a comparsa.

Impostazione della nota Lo MIDI

2 Trascinare lungo la tastiera finché la nota desiderata non viene evidenziata. Lo strumento non risponderà più alle note inferiori a quella selezionata.

Per cambiare la nota MIDI più alta alla quale uno strumento risponderà:

1 Fare clic sull'icona della tastiera a destra di Hi. Viene visualizzata una tastiera a comparsa.

2 Trascinare lungo la tastiera finché la nota desiderata non viene evidenziata. Lo strumento non risponderà più alle note superiori a quella selezionata.

Inoltre è possibile regolare il valore Hi/Lo premendo il tasto Control e facendo clic e quindi immettere un nuovo valore riproducendo una nota sulla tastiera MIDI.

Il canale MIDI e le zone MIDI possono essere salvati come impostazioni predefinite dello strumento. Per informazioni sul comando Set Instrument Default, vedere il Capitolo 6, "Menu di Soft SampleCell".

Assegnazione di uscite audio

Non è pura coincidenza il fatto che i pannelli dei controlli degli strumenti assomiglino a una console di missaggio. Le funzioni sono quasi identiche, con gli strumenti che svolgono lo stesso ruolo dei canali sulle console tradizionali.

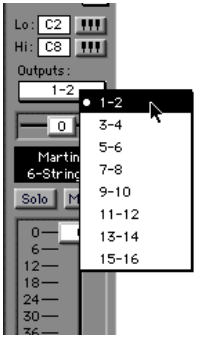
Ogni strumento può essere indirizzato a una delle coppie di uscite audio di Soft SampleCell. Il numero di uscite dipende dall'opzione di uscita audio selezionata nella finestra di dialogo Soft SampleCell Setup. Vedere la sezione “Sound Output (uscita audio)” a pagina 6.

Così come si può avere il pianoforte, il basso e la batteria in ricezione su canali MIDI separati, le rispettive uscite audio possono essere indirizzate a tre uscite stereo diverse, che possono a loro volta essere indirizzate a tre coppie stereo separate di una console di missaggio per un missaggio secondario.

In modo analogo, ogni coppia di uscite in una postsessione di un video o un film può essere dedicata a un gruppo diverso (ad esempio musica ed effetti, foley, atmosfera).

Per assegnare uno strumento a una coppia di uscite audio:

- Fare clic sul pulsante Output associato alla coppia di uscite desiderata. L'audio dello strumento viene visualizzato solo sulle uscite corrispondenti.



Impostazione dei canali di uscita

È possibile selezionare una sola coppia di uscite alla volta per ogni strumento.

Se si utilizza Soft SampleCell con Pro Tools e DirectConnect, la modifica dei controlli per l'assegnazione delle uscite analogiche modifica anche il routing dei segnali.

L'uscita audio può essere salvata come impostazione predefinita dello strumento. Per informazioni sul comando Set Instrument Default, vedere la sezione “Set Instrument Defaults” a pagina 84.

Pan dello strumento

Il pan determina il bilanciamento dello strumento per quanto riguarda la coppia di uscite stereo selezionata. Ad esempio, se sono selezionate le uscite 1-2 con il pan tutto a sinistra, viene inviato uno strumento mono solamente all'uscita 1, mentre con il pan tutto a destra lo strumento viene inviato solamente all'uscita 2.

Le uscite degli strumenti stereo sui canali dispari sono completamente a sinistra, quelle sui canali pari completamente a destra.

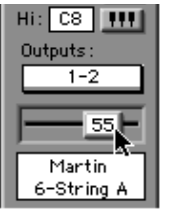
Il dispositivo di scorrimento per il pan dello strumento consente di spostare il centro dell'immagine stereo dello strumento. I valori negativi spostano il suono verso l'uscita sinistra, mentre i valori positivi lo spostano verso l'uscita destra.

Per cambiare il pan di singoli campioni all'interno dell'immagine stereo dello strumento, vedere la sezione “Pan del gruppo di note” a pagina 37.

⚠ *Il pan del gruppo di note funziona come un offset per il controllo del pan principale di uno strumento. Non è possibile utilizzarlo per eseguire il pan di un campione completamente a sinistra e di un altro completamente a destra nello stesso strumento.*

Per eseguire il pan di uno strumento nella coppia di uscite selezionata:

■ Trascinare il controllo del pan nella direzione desiderata. Il numero posto sul controllo indica la quantità esatta di pan.



Controllo del pan dello strumento

Per informazioni sulla modulazione del pan con gli oscillatori a bassa frequenza o altre sorgenti di modulazione, vedere la sezione “Modulazione della matrice” a pagina 47.

💡 *Il pan dello strumento può essere salvato come impostazione predefinita dello strumento. Per informazioni sul comando Set Instrument Default, vedere la sezione “Set Instrument Defaults” a pagina 84.*

Silenziamento e assolo di uno strumento

In modo analogo a una console di missaggio, il silenziamento consente di silenziare lo strumento associato, mentre l'assolo consente di sentire solamente gli strumenti selezionati.

È possibile silenziare o selezionare l'assolo per più strumenti contemporaneamente. Se si seleziona l'assolo per uno strumento, tutti gli altri strumenti in tutti i banchi aperti vengono silenziati.

Pulsanti Solo e Mute

Per silenziare uno strumento:

- Fare clic sul pulsante Mute dello strumento.

Per tornare al funzionamento normale, fare clic di nuovo su Mute. Per disattivare il silenziamento di tutti gli strumenti, premere il tasto Opzione e fare clic.

Per selezionare l'assolo di uno strumento:

- Fare clic sul pulsante Solo dello strumento.

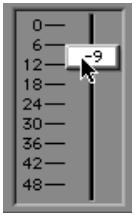
Per tornare al funzionamento normale, fare clic di nuovo su Solo. Per disattivare l'assolo di tutti gli strumenti, premere il tasto Opzione e fare clic.

Volume dello strumento

Il volume principale di uno strumento viene attenuato mediante il fader del volume.

Per cambiare il volume di uno strumento:

- Trascinare il fader del volume dello strumento fino al livello desiderato. Per un'impostazione accurata sono forniti dei valori numerici.



Fader del volume dello strumento

Premere il tasto Control e fare clic sul fader del volume per assegnare temporaneamente un controller MIDI (controller Modulation, ecc.) al volume dello strumento.

Il volume dello strumento può essere salvato come impostazione predefinita dello strumento. Per informazioni sul comando Set Instrument Default, vedere il Capitolo 6, "Menu di Soft SampleCell".

Commenti relativi a strumenti e banchi

Con SampleCell è possibile immettere i propri commenti sugli strumenti e i banchi. I commenti vengono visualizzati nella finestra di dialogo Open File quando si seleziona un banco o uno strumento particolare.

Per immettere o modificare i commenti per un banco:

1 Con un file di banco aperto e nessuno strumento selezionato, scegliere File > Get Bank Info.

2 Immettere o modificare i commenti.

3 Quando si chiude la finestra, i commenti vengono memorizzati nel file di banco corrente.

Per immettere o modificare i commenti per uno strumento:

4 Selezionare uno strumento di un banco e scegliere File > Get Instrument Info o fare clic sul pulsante Info.

Pulsante Info

5 Immettere o modificare i commenti, se necessario.

6 Quando si chiude la finestra, i commenti vengono memorizzati nel file di banco corrente.

Anche i commenti associati agli strumenti vengono immessi in questa finestra. Questi commenti rimangono associati agli strumenti anche quando vengono utilizzati con altri banchi.

Accordatura dello strumento

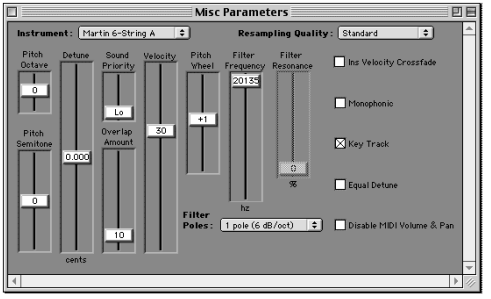
In SampleCell non sono previsti controlli globali di accordatura del banco. Ogni singolo strumento è invece dotato di propri parametri di accordatura. Questi controlli si trovano nella finestra Misc di ogni strumento.

Per accedere ai controlli di accordatura per uno strumento:

1 Selezionare lo strumento desiderato nella finestra Bank.

2 Scegliere Windows > Misc Parameters o fare clic sul pulsante Misc sulla barra degli strumenti del banco.

Pulsante Misc



Finestra Misc

Per eseguire la trasposizione dell'ottava dello strumento:

■ Trascinare il dispositivo di scorrimento Pitch Octave nella posizione desiderata. La gamma può essere regolata fino a tre ottave superiori o quattro ottave inferiori rispetto al tono originale.

Per eseguire la trasposizione di uno strumento in semitoni:

■ Trascinare il dispositivo di scorrimento Pitch Semitone nella posizione desiderata. La gamma può essere regolata di ±12 semitoni rispetto al tono originale.

Un'accordatura precisa è estremamente utile quando si desidera ottenere un effetto chorus o un effetto stonato tra due copie identiche dello stesso strumento.

Se si utilizza la trasposizione estrema, si potrebbero udire campioni adiacenti in Sample Map. Per un maggior controllo della gamma tonale per un singolo campione, creare un nuovo strumento per il campione e utilizzare i controlli delle note Hi/Low per specificare la gamma tonale entro la quale è possibile riprodurre il campione.

Per accordare con precisione o disaccordare uno strumento:

■ Trascinare il dispositivo di scorrimento Detune nella posizione desiderata. La gamma può essere regolata di ±1/4 di tono rispetto al tono originale.

Ogni campione può essere accordato singolarmente nella finestra Sample Parameters. Per informazioni dettagliate, vedere la sezione “Finestra Sample Parameters” a pagina 35.

Equal Detune

I controlli Detune rispondono diversamente nelle varie gamme di uno strumento, in base all'impostazione di Equal Detune nella finestra Misc.

Opzione Equal Detune disattivata Quando l'opzione Equal Detune è disattivata, la riproduzione di Soft SampleCell si basa sull'accordatura temperata (esponenziale) e il dispositivo di scorrimento Detune cambia l'accordatura di tutte le note del numero selezionato di cent (un cent = 1 centesimo di semitono). In altre parole, un disaccordo di meno 5 cent produrrà lo stesso effetto percepito in tutta la gamma di uno strumento. A1 suonerà "bemolle" come A6 o D7. Questo perché l'offset in cent è logaritmico.

Opzione Equal Detune attivata Quando l'opzione Equal Detune è attivata, la frequenza viene disaccordata sull'intera scala di un valore Hz costante. Se si dispone di due campioni, uno dei quali è accordato in modo leggermente diverso dall'altro in modalità Equal Detune, i due campioni hanno un "battito" alla stessa frequenza l'uno rispetto all'altro sull'intera gamma della tastiera. La quantità di spostamento del tono varia a seconda della frequenza.

- Se un campione viene riprodotto alla nota di origine MIDI, la gamma del dispositivo di scorrimento Detune è di più o meno un semitono.
- Se un campione viene riprodotto un'ottava al di sotto della nota di origine MIDI, la gamma di disaccordo del dispositivo di scorrimento Detune è di più o meno un tono (due semitoni).
- Se un campione viene riprodotto un'ottava al di sopra della nota di origine MIDI, la gamma di disaccordo del dispositivo di scorrimento Detune è di più o meno un quarto di tono.

Sperimentare con l'opzione Equal Detune con strumenti non occidentali o strumenti antichi. Oppure è possibile utilizzarla per far corrispondere i loop ad altre battute. Potrebbe fornire quella leggera modifica in velocità (velocità di riproduzione/tono) necessaria perché il tutto risulti perfetto.

Salvataggio di un banco

Una volta configurato un banco con gli strumenti e le relative impostazioni di base, è opportuno salvare il banco per poterlo utilizzare in futuro.

È possibile salvare tutti gli strumenti e i campioni associati a un banco utilizzando il comando Save Bank As.

⚠ *Soft SampleCell non è in grado di distinguere automaticamente tra campioni, strumenti e banchi e quindi, qualora si salvi per errore uno strumento con lo stesso nome nella stessa posizione di un campione, tale campione verrà sovrascritto. Per ragioni di sicurezza, creare cartelle separate per i banchi, gli strumenti e i campioni.*

Per salvare il banco corrente con il nome e la destinazione originali:

- Scegliere File > Save Bank.

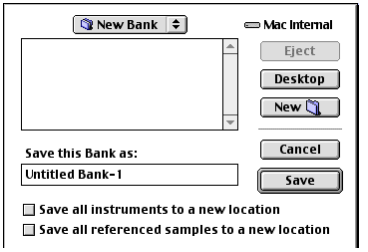
⚠ *Se il comando Save Bank non viene visualizzato nel menu File, significa che uno strumento è correntemente selezionato sullo schermo nella finestra Bank. Prima di salvare un banco, deselezionare lo strumento facendo clic su un'area vuota della finestra Bank.*

Per salvare un banco con un nome o una destinazione nuovi:

1 Scegliere File > Save Bank As.

2 Immettere un nome e scegliere la destinazione per il banco.

3 Selezionare Save all instruments to a new location se si desidera salvare nuove copie degli strumenti associati al banco.



Salvataggio di un banco e degli strumenti

4 Selezionare Save all referenced samples to a new location se si desidera salvare nuove copie dei campioni associati a ogni strumento.

Per salvare tutti gli strumenti e i banchi modificati:

- Scegliere File > Save All Changed.

Chiusura di un banco

Per chiudere un banco:

- Fare clic sulla casella di chiusura del menu di controllo della finestra Bank o scegliere File > Close.

Per ulteriori informazioni sulla chiusura dei banchi di Soft SampleCell, vedere la sezione "Automatically delete unused samples" a pagina 87.

Salvataggio di uno strumento

La maggior parte dei parametri illustrati in questo capitolo viene salvata come parte di un banco e insieme allo strumento. Se si modificano i commenti o altri parametri associati allo strumento, è necessario salvare lo strumento per preservare tali modifiche.

Quando si chiude un banco, viene automaticamente chiesto se si desidera salvare le modifiche apportate allo strumento; è tuttavia sempre possibile salvare gli strumenti manualmente.

Per salvare uno strumento con il nome e la destinazione originali:

- Scegliere File > Save Instrument.

Se il comando Save Instrument non viene visualizzato nel menu File, significa che lo strumento non è correntemente selezionato sullo schermo nella finestra Bank. Selezionare lo strumento desiderato facendo clic su di esso prima del salvataggio.

Per salvare uno strumento con un nuovo nome o una nuova destinazione:

1 Scegliere File > Save Instrument As.

2 Immettere un nome e scegliere la destinazione per lo strumento.

3 Selezionare Save all referenced samples to a new location se si desidera salvare nuove copie dei campioni associati allo strumento.

Per salvare tutti gli strumenti e i banchi modificati:

- Scegliere File > Save All Changed.

capitolo 3

Creazione e modifica di strumenti

In questo capitolo viene spiegato il funzionamento delle funzioni di montaggio degli strumenti di Soft SampleCell.

I controlli di Soft SampleCell per volume, pan, uscita audio, canale MIDI e gamma dello strumento sono associati ai banchi. Nei banchi questi controlli sono raggruppati con i parametri delle prestazioni. Per ulteriori informazioni sui banchi, vedere il Capitolo 2, “Utilizzo di banchi e strumenti”.

Informazioni di base sullo strumento

Uno *strumento* è un gruppo di campioni mappato su note specifiche in modo che possa essere riprodotto utilizzando un controller o un sequencer MIDI. È possibile caricare gli strumenti da CD-ROM e modificarli oppure è possibile creare nuovi strumenti e configurarli con campioni personalizzati, mappe di note e impostazioni di modulazione.

Ciascuno strumento dispone di parametri personalizzabili a cui si può accedere facendo clic sui seguenti pulsanti sulla barra degli strumenti Edit:

Finestra Sample Map

La *finestra Sample Map* è dotata di controlli per la mappatura dei campioni a varie gamme di note e velocity MIDI.

Finestra Misc Parameters

La *finestra Misc Parameters* è dotata dei controlli Tuning, Priority, Overlap, Velocity Response, Pitch Wheel e Filter Amount. Inoltre, sono presenti le caselle di controllo Crossfade, Monophonic, Key Track, Equal Detune e Disable MIDI Volume/Pan.

Finestra Envelope

La *finestra Envelope* mette a disposizione 3 inviluppi a quattro punti con i controlli supplementari Key Track, Envelope Amount e Gate Time.

Finestra Matrix Modulation

La *finestra Matrix Modulation* è uno strumento per la mappatura della modulazione che consente di creare una mappatura tra numerose sorgenti di controllo della modulazione e dei parametri di destinazione.

Finestra Modulators

La *finestra Modulators* mette a disposizione due oscillatori LFO a velocità, ampiezza, forma e modalità di attivazione variabili. Inoltre, sono presenti un generatore di rampa e 2 controller MIDI variabili.

Finestra Trackers

La *finestra Trackers* fornisce grafici a nove punti di interruzione per il plottaggio di curve di risposta personalizzate per qualsiasi parametro.

Creazione di nuovi strumenti

Vi sono due tipi di strumenti di base: strumenti monocampione e strumenti multicampione. Gli strumenti possono essere mono o stereo.

Strumenti monocampione

Gli strumenti monocampione sono dotati di un solo gruppo di note, una sola zona di velocity e nessun percorso di modulazione (effetti sonori e loop sono spesso strumenti monocampione). Per questo motivo, Envelope, Matrix, Modulators o Trackers non sono disponibili per gli strumenti monocampione.

Strumenti multicampione

Gli strumenti multicampione possono presentare più gruppi di note, più zone di velocity e vari percorsi di modulazione. Gli strumenti multicampione possono anche essere montati utilizzando una qualsiasi delle finestre di montaggio degli strumenti. Soft SampleCell è in grado di aprire fino a 60 strumenti mono o 30 strumenti stereo.

Strumenti mono o stereo

Gli strumenti possono essere mono o stereo. Le caratteristiche mono/stereo dei campioni che si desidera utilizzare nello strumento determinano la modalità di definizione del nuovo strumento stesso. Soft SampleCell è in grado di aprire fino a 60 strumenti mono o 30 strumenti stereo.

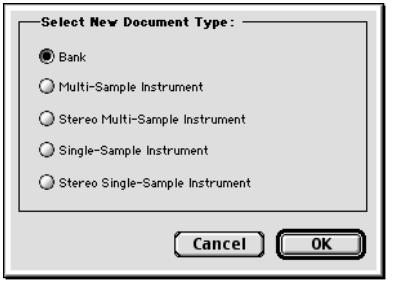
Quando dei campioni mono vengono caricati in strumenti stereo, il campione mono utilizzerà fino a 2 voci.

Per creare un nuovo strumento:

1 Con un banco già aperto, scegliere File > New o fare clic sul pulsante Create New Instrument sulla barra degli strumenti Edit.

Pulsante Create New

2 Selezionare il tipo di strumento che si desidera creare, quindi fare clic su OK.



Finestra di dialogo Create New Instrument

Strumenti creati automaticamente

Quando si trascinano file di campioni su Soft SampleCell Editor nel Finder, Soft SampleCell crea automaticamente nuovi strumenti da essi.

Quando l'opzione Make One Instrument when Multiple Sound Files are Dragged Onto the Editor è selezionata nella finestra di dialogo Preferences, Soft SampleCell crea un solo strumento da tutti i campioni trascinati.

Quando l'opzione non è selezionata, per ogni campione viene creato uno strumento distinto.

⚠ *Non è possibile creare automaticamente le zone di velocity. Le zone di velocity devono essere aggiunte una alla volta.*

Per creare automaticamente uno o più strumenti:

■ Nel Finder, trascinare un numero qualsiasi di campioni su Soft SampleCell Editor.

Mappe dei campioni

Essenzialmente uno strumento è composto da campioni che sono stati mappati su varie gamme di note (gruppi di note) e velocity (zone di velocity) MIDI. Tale mappatura può essere visualizzata, modificata e cambiata nella finestra Sample Map.

Per aprire la finestra Sample Map:

■ Fare clic sull'icona Sample Map dello strumento nella finestra Bank o fare doppio clic sul nome di uno strumento.

Icona Sample Map

Informazioni di base sulla mappatura delle note

La mappatura delle note è la disposizione di più campioni su una gamma riproducibile di uno strumento multicampione.

Per riprodurre in modo realistico il timbro e la gamma di vari strumenti musicali sono generalmente necessari più campioni. Registrando più campioni che catturano le varie gamme dinamiche e di frequenza, quindi mappandoli sui gruppi di note e sulle zone di velocity, è possibile emulare la sorgente originale in modo molto realistico.

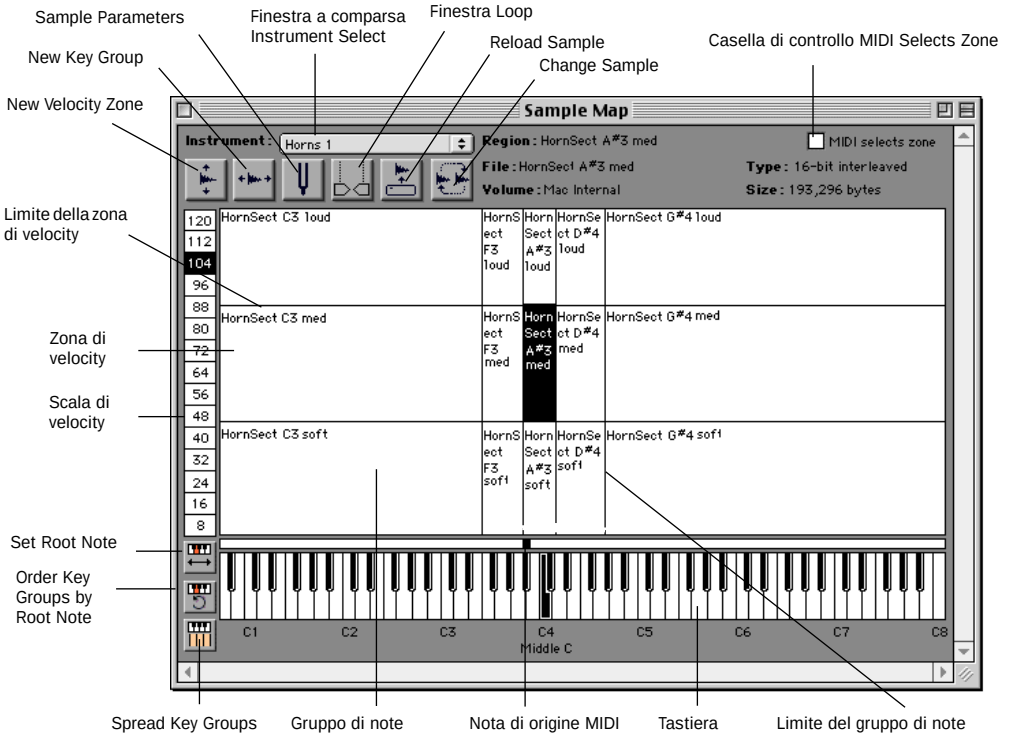


Figura 1. Finestra Sample Map

Gruppi di note

I campioni sono mappati lungo l'asse orizzontale sulle varie gamme di note chiamate gruppi di note. Il numero di gruppi di note può essere compreso tra uno che copre l'intera tastiera fino a 60 (se la memoria lo consente).

Zone di velocity

Ciascun gruppo di note contiene zone di velocity. La maggior parte dei suoni e degli strumenti acustici in natura presenta timbri diversi a seconda del volume. Per questo motivo, è utilizzata anche la mappatura della velocity (oltre alla mappatura del tono) in modo che i vari campioni che sono stati registrati a varie intensità possano essere assegnati alle corrispondenti gamme di velocity.

Soft SampleCell può avere fino a 6 campioni/zone di velocity per gruppo di note. Il campione nella zona di velocity che corrisponde alla velocity MIDI di ingresso verrà attivato.

La finestra Sample Map mostrata nella Figura 1 illustra uno strumento con 3 zone di velocity e 5 gruppi di note.

Questo strumento è composto da 15 campioni. I nomi dei campioni sono seguiti dal suffisso *soft*, *med* o *loud* per indicare la zona di velocity desiderata.

Le zone di velocity possono anche essere utilizzate per selezionare successivamente suoni completamente differenti. Un classico esempio è il basso con diteggiatura nella zona di velocity inferiore e un campione slap nella zona superiore. Le note riprodotte a un volume più elevato azionano i campioni pop, mentre velocity MIDI più basse azionano un basso con diteggiatura normale.

Aggiunta/importazione di campioni

Una volta creato un nuovo strumento mono o multicampione, si è pronti per aggiungere i campioni. È possibile aggiungere i campioni singolarmente o in gruppi.

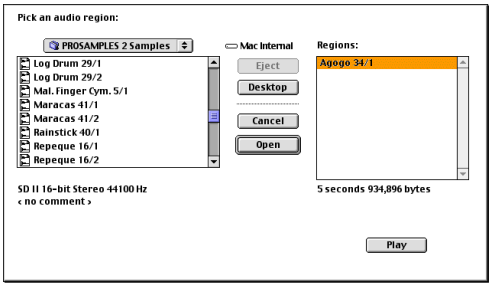
Per aggiungere un solo nuovo campione:

1 Scegliere Windows > Sample Map o fare clic sull'icona Sample Map.

2 Scegliere Instruments > New Key Group o fare clic sul pulsante New Key Group nella finestra Sample Map.

Pulsante New Key Group

3 Selezionare il campione da importare. È possibile selezionare interi file audio oppure regioni all'interno di file audio.



Finestra di dialogo New Key Group

4 Fare clic su Play per ascoltare il campione.

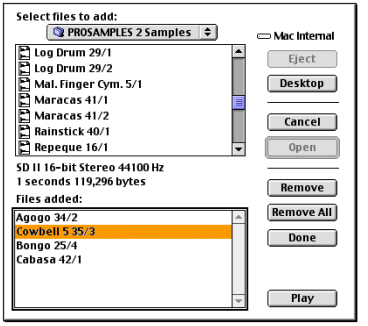
5 Fare clic su Open per caricare il campione selezionato. Il nuovo gruppo di note è posizionato su C8.

6 Ripetere l'operazione per aggiungere campioni supplementari.

Quando si aggiungono campioni supplementari, il gruppo di note a destra viene ridotto per fare posto ai nuovi campioni. Tutti i gruppi di note a nota singola vengono spostati verso sinistra di una nota.

Per aggiungere più campioni:

1 Scegliere Instruments > Add Multiple Key Groups.



Finestra di dialogo Add Multiple Key Groups (Macintosh)

2 Selezionare i campioni nell'elenco Select Files to Add e fare clic su Add.

- Per aggiungere l'intero contenuto della cartella corrente, fare clic su Add All.
- Per rimuovere un campione dall'elenco Files Added, selezionarlo e fare clic su Remove.

3 Una volta terminato, fare clic su Done.

Tutti i nuovi gruppi di note verranno distribuiti su tutta la gamma dello strumento nella finestra Sample Map.

Per aggiungere un campione in una nuova zona di velocity:

1 Nella finestra Sample Map, selezionare un campione nel gruppo di note in cui si desidera aggiungere una nuova zona di velocity.

2 Scegliere Instruments > New Velocity Zone o fare clic sul pulsante New Velocity Zone.

Pulsante New Velocity Zone

3 Selezionare il campione desiderato e fare clic su Open.

Il nuovo campione viene posizionato nella gamma di velocity più elevata per il gruppo di note selezionato.

4 Trascinare il campione nella zona di velocity desiderata nel gruppo di note selezionato. Se necessario, regolare i limiti della zona di velocity per impostare la gamma di velocity che attiverà il campione.

Montaggio di gruppi di note

Una volta che i campioni sono stati caricati nella finestra Sample Map di uno strumento, la loro posizione e la larghezza del gruppo di note possono essere modificate in vari modi. Inoltre, vari parametri del gruppo di note, quali Zone Start (dove inizierà la riproduzione nel campione) possono essere modificati nella finestra Sample Parameters. Quando si sposta un gruppo di note, tutte le zone di velocity in tale gruppo vengono spostate assieme e il gruppo di note conserva la propria larghezza (ovvero la gamma di note) dopo che è stato spostato.

Selezione di campioni nella finestra Sample Map

Prima che sia possibile modificare i parametri del campione di un gruppo di note o di una zona di velocity, occorre selezionare il campione appropriato nella finestra Sample Map.

Per selezionare manualmente un campione:

■ Fare clic sui gruppi di note/zone di velocity desiderati nella finestra Sample Map.

– o –

■ Fare clic sulla tastiera sullo schermo per selezionare un gruppo di note, quindi fare clic sulla scala di velocity per selezionare una zona entro tale gruppo di note.

Per selezionare un campione utilizzando la tastiera del computer:

◆ In una zona qualsiasi tra quelle già selezionate premere la freccia destra (o il tasto di tabulazione) per selezionare i gruppi di note sulla destra. Premere la freccia sinistra (o i tasti delle maiuscole e Tab) per selezionare i gruppi di note sulla sinistra. Premere le frecce su/giù per selezionare una zona di velocity superiore/inferiore.

Per selezionare un campione utilizzando un controller MIDI:

◆ Selezionare l'opzione MIDI Selects Zone, situata vicino all'angolo superiore destro della finestra Sample Map.

Con l'opzione selezionata, la riproduzione di una nota sul controller MIDI seleziona un campione nella velocity e nella gamma di note MIDI appropriate. La possibilità di selezionare gruppi di note/zone tramite MIDI è sempre attiva mentre si effettua il montaggio nella finestra Sample Parameters.

Spostamento, montaggio, sostituzione ed eliminazione di campioni

Vi sono molti modi per ridisporre i campioni che costituiscono la finestra Sample Map di uno strumento.

È possibile riordinare i gruppi di note trascinandoli in nuove posizioni e regolarne la gamma di note trascinandone i limiti. Inoltre, è possibile utilizzare vari pulsanti con funzioni speciali per riordinare i gruppi di note.

Per trascinare un gruppo di note in una nuova posizione:

■ Trascinare in una nuova posizione il campione più in basso in un gruppo di note. Tutte le zone di velocity nel gruppo di note verranno spostate e manterranno la loro gamma.

Il comando Reorder Key Groups By Root Note (Riordina gruppi di note per nota di origine) consente di rimappare i gruppi di note in base alla nota di origine, dalla minore alla maggiore. Se sono appena stati caricati più campioni, questo comando offre un modo rapido per ordinarli per nota di origine nella finestra Sample Map.

Pulsante Reorder Key Groups By Root Note

Se vi è più di una zona di velocity nel gruppo di note, le zone verranno spostate con i gruppi di note corrispondenti. In altre parole tutte le zone verranno rimappate in base alla nota di origine della zona di velocity più bassa nel gruppo di note. (Per informazioni dettagliate, vedere la sezione “Impostazione della nota di origine MIDI” a pagina 34).

Per ordinare la posizione dei gruppi di note per nota di origine:

■ Fare clic sul pulsante Reorder Key Groups By Root Note o scegliere Instruments > Reorder Key Groups By Root Note.

Tutti i gruppi di note nello strumento verranno riordinati in base alla loro nota di origine MIDI.

Ridimensionamento dei gruppi di note

È possibile ridimensionare i gruppi di note manualmente o automaticamente.

Per modificare la gamma di un gruppo di note:

■ Trascinare la linea del limite del gruppo di note nella posizione desiderata. Il gruppo di note adiacente verrà compresso o espanso per adattarlo all'operazione di ridimensionamento.

È possibile ridimensionare i gruppi di note selezionati in modo che siano uniformemente distribuiti su tutta la tastiera. Le larghezze di tutti i gruppi di note a destra del gruppo di note correntemente selezionato (o tutti se non ne è stato selezionato nessuno) diventeranno uniformi.

Pulsante Spread Key Groups

La Figura 2 mostra la finestra Sample Map di uno strumento prima dell'utilizzo del comando Spread Key Groups (Distribuisci gruppi di note).

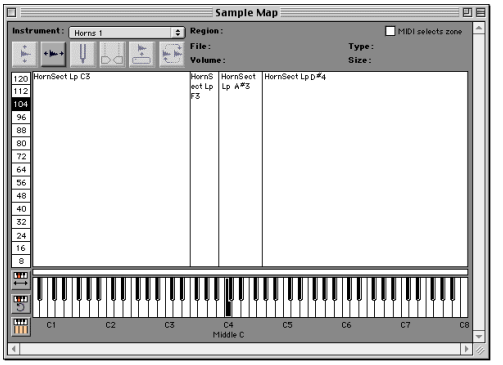


Figura 2. Sample Map prima dell'utilizzo di Spread Key Groups

Una volta fatto clic sul pulsante Spread Key Groups la finestra Sample Map dello strumento diventa uniforme, come illustrato nella Figura 3.

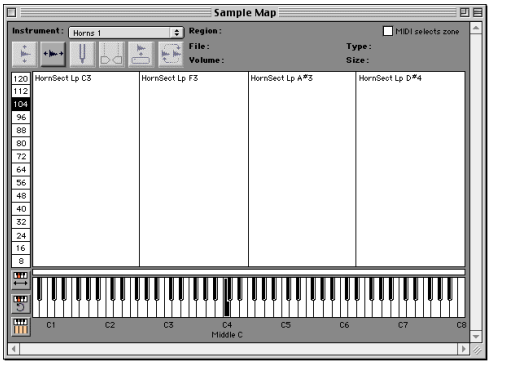


Figura 3. Sample Map dopo dell'utilizzo di Spread Key Groups

Per distribuire tutti i gruppi di note uniformemente su tutta la gamma dello strumento:

■ Fare clic sul pulsante Spread Key Groups nella finestra Sample Map. Tutti i gruppi di note a destra del gruppo di note selezionato, incluso quest'ultimo, verranno distribuiti uniformemente su tutta la tastiera.

Ridimensionamento delle zone di velocity

Ciascun gruppo di note nella finestra Sample Map può contenere fino a 6 zone di velocity. È possibile riordinare i campioni in queste zone trascinandone o regolandone i limiti della zona di velocity.

Per spostare un campione in una nuova zona di velocity nello stesso gruppo di note:

■ Trascinare il campione nella zona di velocity desiderata nel gruppo di note.

Per regolare la gamma di una zona di velocity:

■ Trascinare la linea del limite della zona di velocity nella posizione desiderata.

È possibile modificare contemporaneamente la gamma di tutte le zone di velocity facendo clic sul tasto Opzione e trascinando i limiti di una zona di velocity qualsiasi. Tutte le zone avranno quindi la stessa impostazione per il limite.

Sostituzione ed eliminazione di campioni

È possibile sostituire o eliminare i campioni nella finestra Sample Map. Ciò rende possibile la creazione di modelli di strumenti mappati precedentemente, per costruire rapidamente strumenti.

Per eliminare un gruppo di note o una zona di velocity:

1 Selezionare il campione da eliminare.

2 Scegliere Edit > Clear o premere il tasto di eliminazione.

In questo modo il gruppo di note o la zona di velocity vengono rimossi dalla finestra Sample Map.

È possibile sostituire rapidamente un campione con un altro utilizzando il pulsante Change Sample.

Per sostituire un campione:

1 Selezionare il campione da sostituire facendo clic sul gruppo di note o sulla zona di velocity appropriati.

2 Fare clic sul pulsante Change Sample o scegliere Instruments > Change Sample.

Pulsante Change Sample

3 Selezionare un nuovo campione per sostituire quello originale.

4 Fare clic su Open per caricare il campione selezionato.

Il nuovo campione viene visualizzato nella finestra Sample Map nel gruppo di note e nella zona di velocity sostituiti.

Per scaricare un campione selezionato:

1 Selezionare il campione da eliminare.

2 Scegliere Instruments > Unload Sample.

Il campione selezionato viene scaricato dalla RAM e lo strumento mantiene i limiti del gruppo di note e della zona di velocity del campione. I campioni scaricati vengono visualizzati in corsivo nella finestra Sample Map.

Per ricaricare un campione che è stato scaricato:

1 Selezionare il gruppo di note/zona di velocity del campione.

Fare clic sul pulsante Reload Sample o scegliere Instruments > Load Sample.

Pulsante Load Sample

Generalmente i campioni rimangono nella memoria dopo aver chiuso un banco o eliminato uno strumento. È possibile impostare Soft SampleCell in modo che tutti i campioni vengano scaricati automaticamente quando si chiudono i banchi o si eliminano gli strumenti.

Per scaricare automaticamente i campioni quando si chiudono i banchi o si eliminano gli strumenti:

1 Scegliere SampleCell > Preferences.

2 Selezionare Automatically Delete Unused Samples.

Parametri di montaggio specifici per i campioni

Utilizzando gli strumenti nella finestra Sample Map e in altre finestre, è possibile modificare numerosi parametri specifici per i campioni, tra cui la nota di origine MIDI, il loop campione e l'offset iniziale del campione.

Impostazione della nota di origine MIDI

Quando un campione viene assegnato alla finestra Sample Map, il campione di origine deve essere assegnato a una nota che viene chiamata nota di origine MIDI. Quando viene riprodotto, il campione viene trasposto in alto o in basso rispetto alla relativa nota di origine MIDI.

In generale, la nota di origine MIDI dovrebbe corrispondere al tono originale del campione. Tuttavia, è possibile modificare i suoni impostando la nota di origine su un tono diverso. Ad esempio, se si carica un campione di tromba C3 e si imposta la nota di origine su C4, la tromba avrà un suono più basso di un'ottava e verrà trasformata in un sostituto accettabile per una tuba.

Soft SampleCell è in grado di riprodurre un campione fino a tre ottave superiori rispetto al tono originale.

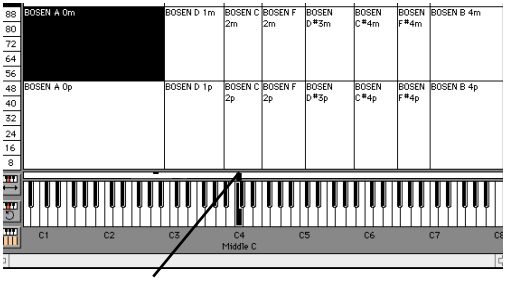
È possibile aprire la finestra Sample Parameters di un gruppo di note e impostare manualmente le singole note di origine, o trascinare l'indicatore della nota di origine in una posizione appropriata nella tastiera della finestra Sample Map visualizzata sullo schermo.

Per assegnare una nota di origine MIDI di un campione:

1 Nella finestra Sample Map, fare clic sul campione di cui si desidera impostare la nota di origine MIDI.

Al di sopra della tastiera viene visualizzato un quadrato nero, che indica la nota di origine corrente del campione.

2 Trascinare il quadrato sulla nota di origine desiderata.



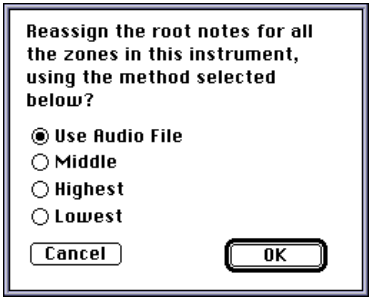
Assegnazione della nota di origine MIDI

Per impostare la nota di origine di tutti i gruppi di note in uno strumento:

1 Fare clic sul pulsante Set Root Note o scegliere Instruments > Set Root Notes.

Pulsante Set Root Note

2 Scegliere una delle opzioni seguenti:



Finestra di dialogo MIDI Root Note

◆ Lowest: posiziona la nota di origine nella nota più bassa del gruppo di note.

◆ Middle: posiziona la nota di origine nella nota centrale del gruppo di note.

◆ Highest: posiziona la nota di origine nella nota più alta del gruppo di note.

◆ Use Audio File: posiziona la nota di origine in base a una delle seguenti condizioni:

- Se il campione è un file AIFF, viene utilizzata la nota di origine memorizzata nel file.
- Se il campione è un file Sound Designer II (SDII), la nota predefinita è C4 (C medio).

3 Fare clic su OK per modificare la nota di origine.

Finestra Loop

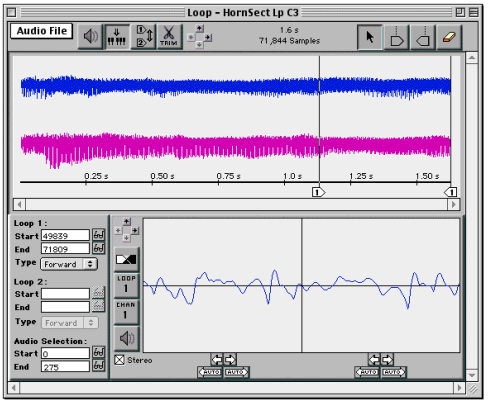
Molti campioni contengono loop di riproduzione che consentono loro di essere sostenuti fino a quando una nota viene tenuta. Nella finestra Sample Loop è possibile creare e modificare i loop per un campione specifico.

Per aprire la finestra Loop:

1 Selezionare un campione nella finestra Sample Map.

2 Fare clic sul pulsante Loop.

Pulsante Loop



Finestra Loop

In questa finestra è possibile regolare i punti iniziali dei loop, il tipo di loop e altri parametri. Il loop e altre tecniche di montaggio dei campioni sono illustrati dettagliatamente nel Capitolo 4, “Montaggio e looping dei campioni”.

Finestra Sample Parameters

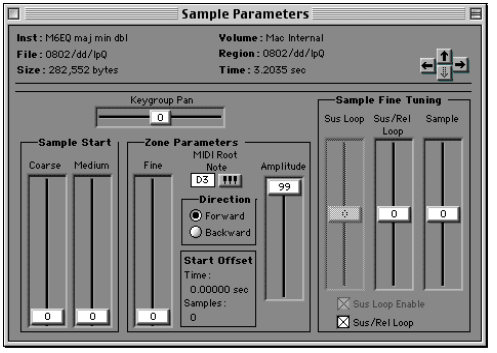
La finestra Sample Parameters mette a disposizione i controlli per l'ampiezza del campione, la direzione di riproduzione del campione, l'offset del punto iniziale e l'accordatura dei loop.

Per aprire la finestra Sample Parameters:

1 Selezionare un campione nella finestra Sample Map.

2 Fare clic sul pulsante Sample Parameters o fare doppio clic sul campione desiderato nella finestra Sample Map.

Pulsante Sample Parameters



Finestra Sample Parameters

Utilizzo delle frecce di selezione del campione

È possibile selezionare diversi campioni per il montaggio in uno strumento utilizzando le frecce di selezione del campione (o i tasti freccia della tastiera del computer) nel modo seguente:

Frecce di selezione del campione

- Tramite la freccia su (o il tasto PagSu) è possibile selezionare la zona di velocity successiva più alta nel gruppo di note corrente.
- Tramite la freccia destra (o tasto Tab) è possibile selezionare la zona più bassa nel gruppo di note successivo più alto.
- Tramite la freccia giù (o il tasto PagGiù) è possibile selezionare la zona di velocity successiva più bassa nel gruppo di note corrente.
- Tramite la freccia sinistra (o i tasti delle maiuscole e Tab) è possibile selezionare la zona più bassa nel gruppo di note successivo più basso.
- Il tasto Home seleziona la zona di velocity più bassa rimasta.

È inoltre possibile selezionare campioni nei rispettivi gruppi di note e zone via MIDI se è selezionata l'opzione MIDI Selects Zone.

Impostazione di Sample Start

È possibile modificare il punto in cui inizia la riproduzione nella forma d'onda di un campione. Questa operazione è utile per regolare con precisione l'attacco di un campione per modificarne il carattere o rimuovere caratteristiche indesiderate, ad esempio il rumore pizzicato da un campione di chitarra.

È possibile regolare Sample Start utilizzando 3 diversi dispositivi di scorrimento: Coarse, Medium e Fine. Il dispositivo di scorrimento Fine consente di regolare il punto iniziale del campione per incrementi minimi.

Per regolare il punto iniziale di un campione:

1 Nella finestra Sample Map, selezionare il campione desiderato e fare clic sul pulsante Sample Parameters oppure fare doppio clic sul campione.

Pulsante Sample Parameters

2 Regolare il dispositivo di scorrimento Fine.

Ciascun incremento rappresenta 256 campioni per un offset totale possibile di 32.512 campioni. L'offset del campione corrente è visualizzato nell'offset iniziale del parametro della zona.

Pan del gruppo di note

È possibile eseguire il pan di ciascun gruppo di note nella finestra Sample Map. Questa funzione può essere utilizzata per la creazione di effetti quali un pianoforte stereo, in cui sui campioni inferiori viene eseguito il pan più verso sinistra, mentre su quelli superiori più verso destra.

L'immagine stereo di uno strumento è controllata dal relativo dispositivo di scorrimento Pan nella finestra Bank.

Per modificare il pan di un gruppo di note:

■ Nella finestra Sample Map, selezionare il campione desiderato e trascinare il dispositivo di scorrimento Key Group Pan (durante la riproduzione del campione da un controller MIDI, se lo si desidera).

Viene eseguito il pan dell'intero gruppo di note del campione nell'immagine stereo dello strumento.

È possibile simulare un effetto stereo senza modificare il pan del gruppo di note per ogni campione. Utilizzare la finestra Matrix per mappare i numeri di note MIDI in modo che venga controllato il pan dello strumento. Per informazioni dettagliate, vedere la sezione “Modulazione della matrice” a pagina 47.

Nota di origine MIDI

Quando viene riprodotto, un campione viene trasposto in alto o in basso rispetto alla relativa nota di origine MIDI. La nota di origine MIDI predefinita per i campioni è C4. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione “Impostazione della nota di origine MIDI” a pagina 34.

Direzione di riproduzione del campione

Un campione può essere riprodotto in avanti (dall'inizio alla fine) o all'indietro (dalla fine all'inizio). La riproduzione del campione all'indietro è utile per la creazione di effetti speciali quali batterie snare all'indietro. Quando la direzione di riproduzione del campione è impostata all'indietro, tutti i loop del campione vengono ignorati.

Per modificare la direzione di riproduzione di un campione:

◆ Nella finestra Sample Map, selezionare il campione desiderato e scegliere Forward o Backward.

Ampiezza del campione

È possibile attenuare il volume di un campione utilizzando il dispositivo di scorrimento Amplitude. Se si utilizza uno strumento con campioni registrati a livelli di volume diversi, questo controllo consente di uniformare i livelli tra i campioni.

Per attenuare il volume di un campione:

◆ Nella finestra Sample Map, selezionare il campione desiderato e regolare il dispositivo di scorrimento Amplitude.

Ciascun incremento rappresenta 0,5 dB per una gamma totale di 50 dB.

Accordatura del campione

È possibile accordare i campioni e i relativi loop. In alcuni casi, l'accordatura complessiva di un campione potrebbe richiedere delle correzioni affinché il tono sia compatibile con quello degli altri campioni dello strumento.

Per accordare un campione:

1 Nella finestra Sample Map, selezionare il campione desiderato e regolare il dispositivo di scorrimento Sample nella sezione Sample Fine Tuning per aumentare o diminuire il tono del campione.

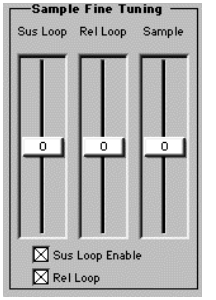
È possibile regolare il dispositivo di scorrimento durante la riproduzione del campione utilizzando un controller MIDI.

La gamma del dispositivo di scorrimento è ±1/4 di tono. Se un campione in memoria è utilizzato da più di uno strumento, gruppo di note o zona di velocity, la modifica della regolazione nel modo sopra descritto si ripercuoterà su tutti gli strumenti in tale campione.

Accordatura dei loop campioni

In alcuni casi, potrebbe essere necessario accordare la porzione di un campione di cui è stato eseguito il loop in modo che corrisponda al tono della porzione di attacco di un campione.

Se il campione dispone di un solo loop, quest'ultimo funge sia da loop di sostenimento sia da loop di rilascio. Se il campione dispone di due loop, il primo è quello di sostenimento e il secondo quello di rilascio.



Controlli di accordatura dei loop

Per accordare un loop campione:

◆ Nella finestra Sample Map, selezionare il campione desiderato ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Se il campione dispone di un solo loop, regolare il dispositivo di scorrimento Sus/Rel Loop per accordare il tono della porzione del campione di cui è stato eseguito il loop.
- Se il campione dispone di due loop, utilizzare il dispositivo di scorrimento Sus Loop per regolare il tono del loop di sostenimento. Utilizzare il dispositivo di scorrimento Sus/Rel Loop per regolare il tono del loop di rilascio.

La gamma del dispositivo di scorrimento è ±1/4 di tono. È possibile regolare il dispositivo di scorrimento durante la riproduzione del campione utilizzando un controller MIDI.

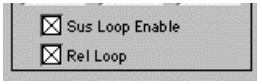
Disattivazione di un loop campione

I loop di sostenimento e rilascio possono essere attivati e disattivati in modo indipendente.

Per attivare o disattivare un loop esistente:

1 Nella finestra Sample Map, selezionare il campione desiderato ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Se il campione dispone di un solo loop, selezionare Sus/Rel Loop per attivare il loop. Deselezionare Sus/Rel Loop per disattivare il loop.
- Se il campione dispone di due loop, selezionare Sus Loop Enable per attivare il loop di sostenimento e deselezionare Sus Loop Enable per disattivarlo. Selezionare Rel Loop per attivare il loop di rilascio e deselezionare Rel Loop per disattivarlo.



Pulsanti di attivazione dei loop

Accordatura dei loop e scambio dei loop

Per brani parlati, frasi brevi e altri campioni di parlato, è possibile ottenere risultati interessanti provando varie impostazioni dei due loop. Utilizzare le finestre Matrix Modulation ed Envelope per controllare il bilanciamento tra il primo e il secondo loop, quindi attivare e controllare la sincronizzazione con uno dei tasti del controller MIDI.

Finestra Misc Parameters

La finestra Misc Parameters dispone dei controlli Pitch, Filter Frequency, Crossfade, Key Track, Pitch Tracking, Intonation, MIDI Filtering, Voice Overlap e Priority e Velocity Sensitivity.

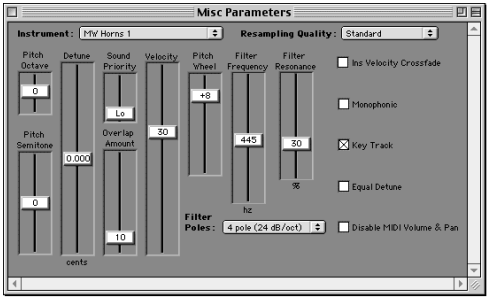
Tali parametri vengono applicati a tutti gli strumenti. Ad esempio, l'impostazione del parametro Filter Frequency regola la frequenza del filtro di tutti i campioni nello strumento.

Per aprire la finestra Misc Parameters:

■ Selezionare Windows > Misc o fare clic sul pulsante Misc Parameters.

Pulsante Misc Parameters

Il nome dello strumento correntemente selezionato è visualizzato nella finestra a comparsa Instrument. Utilizzare tale finestra a comparsa per selezionare uno strumento nel banco correntemente attivo e modificarne i parametri.



Finestra Misc Parameters

Disattivazione del tracciamento delle note

A volte è preferibile che i campioni siano sempre riprodotti nei loro toni di origine, a prescindere dalla nota MIDI riprodotta. Gli effetti sonori e i kit di percussioni sono due esempi classici.

Per impostazione predefinita, il tracciamento delle note (opzione Key Track) è attivato. La riproduzione di note MIDI modifica di conseguenza il tono dei campioni nello strumento.

Quando l'opzione Key Track è disattivata, la riproduzione di note MIDI *non* modifica il tono dei campioni, che vengono riprodotti nel loro tono di origine assegnato dalla nota di origine MIDI.

Per disattivare il tracciamento delle note in uno strumento:

1 In un banco aperto, selezionare lo strumento desiderato.

2 Nella finestra Misc Parameters, deselezionare Key Track.

È possibile configurare SampleCell in modo da disattivare Key Track come impostazione predefinita quando vengono creati nuovi strumenti. Questa operazione è utile durante la creazione di strumenti composti da suoni senza tono quali batterie o effetti sonori.

Per disattivare Key Track come impostazione predefinita:

1 Scegliere SampleCell > Preferences.

2 Selezionare l'opzione Default New Instruments to Key Track Off e chiudere la finestra Preferences.

Per ulteriori informazioni sulle preferenze di Soft SampleCell, vedere la sezione “Preferences” a pagina 87.

Risposta di velocity MIDI

La velocity MIDI controlla il modo in cui il volume di uno strumento risponde quando si riproduce musica a velocity più elevate o più ridotte su un controller MIDI. Il dispositivo di scorrimento Velocity nella finestra Misc Parameters consente di regolare singolarmente la risposta di velocity MIDI di ciascuno strumento.

Il controllo MIDI Velocity può essere impostato su un valore positivo o negativo. Con valori positivi, il volume dello strumento aumenta con l'aumentare della velocity MIDI. Con valori negativi, il volume dello strumento diminuisce con la diminuzione della velocity MIDI. Se il controllo MIDI Velocity è impostato su 0, non vi è alcuna risposta di velocity MIDI.

Utilizzo di velocity MIDI negative

Le impostazioni di velocity negative sono utili durante l'esecuzione del crossfade tra due strumenti in base alla velocity di riproduzione del controller MIDI.

Si supponga di disporre di due strumenti, uno a corda e un ottone, assegnati allo stesso canale MIDI. Si supponga inoltre di desiderare solo strumenti a corda quando si riproduce musica a velocity ridotte, solo gli ottoni quando si riproduce musica a velocity elevate ed entrambi gli strumenti quando si riproduce musica a velocity medie.

È possibile ottenere questo risultato impostando la velocity MIDI degli strumenti a corda su un valore negativo e quella degli ottoni su un valore positivo.

Per modificare la risposta di velocity MIDI di uno strumento:

1 In un banco aperto, selezionare lo strumento desiderato.

2 Nella finestra Misc Parameters, impostare il dispositivo di scorrimento Velocity sul livello desiderato.

⚠ *Se non tutti gli strumenti di un banco rispondono ai cambiamenti della velocity MIDI durante la riproduzione del controller MIDI, verificare le impostazioni della curva di velocity sul controller. L'impostazione di una curva di velocity appropriata sul controller garantisce che gli strumenti rispondano correttamente alla velocity MIDI.*

Crossfade della velocity dello strumento

La finestra Misc Parameters fornisce un altro modo per l'esecuzione di un crossfade controllato dalla velocity tra due strumenti: l'opzione Instrument Velocity Crossfade. Con questa opzione attivata, uno strumento risponde in modo significativo solo a velocity MIDI ridotte.

Assegnando due strumenti allo stesso canale MIDI e attivando l'opzione Instrument Velocity Crossfade per uno solo di essi, è possibile ottenere un crossfade controllato dalla velocity tra i due strumenti.

Per eseguire un crossfade controllato dalla velocity tra due strumenti:

1 Nella finestra Bank, assegnare due strumenti allo stesso canale MIDI.

2 Selezionare lo strumento che si desidera risponda alle velocity ridotte e fare clic sul pulsante Misc Parameters.

3 Nella finestra Misc Parameters, selezionare Ins Vel Crossfade.

4 Riprodurre musica sul controller MIDI.

La riproduzione con velocity ridotte dovrebbe attivare il primo strumento. La riproduzione con velocity elevate dovrebbe attivare il secondo strumento.

⚠ *Il crossfade dello strumento utilizza due voci per ciascuna nota riprodotta. Se, ad esempio, si riproducono quattro note con una coppia di strumenti di cui è stato eseguito il crossfade, verranno utilizzate otto voci.*

Priorità, sovrapposizione e polifonia delle voci

Per impostazione predefinita, gli strumenti sono polifonici. Tuttavia, se lo si desidera, è possibile impostare gli strumenti affinché rispondano in modo monofonico. Quando si seleziona la riproduzione monofonica, uno strumento risponde alla nota riprodotta più di recente.

Per selezionare la riproduzione monofonica:

1 In un banco aperto, selezionare lo strumento desiderato.

2 Nella finestra Misc Parameters, selezionare Monophonic.

Priorità delle voci

Se si riproducono molti strumenti contemporaneamente, è possibile che le voci disponibili si esauriscano. Se si tenta di riprodurre più voci di quelle disponibili, Soft SampleCell “sottrae” le voci da alcuni strumenti per allocarle ad altri a seconda delle necessità.

È possibile assegnare una priorità agli strumenti in modo che sia più o meno probabile che le relative voci vengano sottratte quando necessario. Generalmente, è consigliabile assegnare una priorità alta agli strumenti principali e una priorità bassa a quelli di sottofondo o di tipo cuscinetto.

Per regolare la priorità di assegnazione delle voci di uno strumento:

1 In un banco aperto, selezionare lo strumento desiderato.

2 Nella finestra Misc Parameters, impostare il dispositivo di scorrimento Sound Priority sul valore desiderato.

Sovrapposizione delle voci

Soft SampleCell fornisce una funzione di sovrapposizione delle voci che consente di migliorare il realismo degli strumenti i cui campioni vengono generalmente riattivati in rapida successione.

Quando l'opzione Voice Overlap è selezionata, un campione riattivato prima di esaurirsi completamente continua a essere riprodotto, mentre i campioni successivi si sovrappongono a esso a mano a mano che vengono attivati. In questo modo si impedisce che suoni quali piatti sospesi ride o crash cymbal vengano strozzati artificialmente quando riprodotti ripetutamente.

Un'impostazione pari a 0 indica nessuna sovrapposizione, ogni nuova nota viene strozzata o silenzia le note precedenti. Un valore pari a 99 consente la riproduzione dei campioni per l'intera durata del relativo inviluppo di rilascio.

Per specificare la modalità di sovrapposizione delle note riattivate:

1 In un banco aperto, selezionare lo strumento desiderato.

2 Nella finestra Misc Parameters, regolare il dispositivo di scorrimento Overlap Amount.

Provare a regolare il dispositivo di scorrimento Overlap Amount riproducendo ripetutamente la stessa nota sul controller MIDI.

⚠ *L'utilizzo eccessivo della funzione di sovrapposizione potrebbe sottrarre voci da altri strumenti.*

Filtro

Soft SampleCell dispone di un filtro passa basso risonante. Questo tipo di filtro viene utilizzato per rimuovere o enfatizzare determinate frequenze o *armonie* in una forma d'onda campionata.

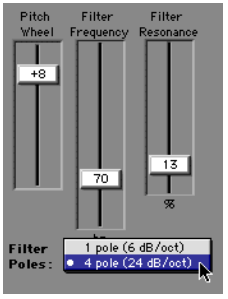
È possibile utilizzare il filtro per modificare il contenuto armonico e il carattere degli strumenti così come si utilizzerebbero i filtri di un sintetizzatore analogico. Gli effetti wah-wah e gli sweep del filtro simili a quelli del sintetizzatore sono solo due dei molti effetti che è possibile creare.

Il controllo Filter Frequency consente di specificare la *frequenza del livello di cutoff*, cioè la frequenza al di sotto della quale le armonie in una forma d'onda campionata vengono rimosse. Maggiore la frequenza del livello di cutoff, più nitido il suono. Minore la frequenza del livello di cutoff, meno nitido il suono.

Il controllo Filter Resonance consente di determinare il grado di enfatizzazione delle frequenze vicino al livello di cutoff e il grado di soppressione di quelle lontano dal livello di cutoff. Impostazioni di risonanza elevate aggiungono ai suoni una qualità nasale e squillante.

Il filtro funziona sia in modalità a 1 polo, 6 dB/ottava sia in modalità a 4 poli, 24 dB/ottava. Il filtro a 4 poli è più adatto alla creazione di effetti di filtraggio risonanti simili a quelli del sintetizzatore.

⚠ *I controlli Filter Resonance non sono disponibili quando il filtro è impostato sulla modalità a 1 polo.*



Controlli Filter

Per regolare il filtro:

1 Nella finestra Bank, selezionare lo strumento desiderato.

2 Fare clic sul pulsante Misc Parameters per aprire la finestra Misc Parameters.

3 Regolare i controlli Filter Frequency e Filter Resonance per ottenere l'effetto desiderato.

Controllo del filtro con un inviluppo

Generalmente il filtro viene utilizzato con il generatore di inviluppo. È così possibile far sì che un inviluppo controlli il modo in cui il filtro risponde ogni volta che si riproduce una nota. Soft SampleCell dispone di 3 inviluppi distinti. Per impostazione predefinita, Envelope 1 è assegnato a Filter Frequency.

Per informazioni sull'utilizzo del generatore di inviluppo, vedere la sezione "Inviluppi" a pagina 44.

Per controllare il filtro con un inviluppo:

1 Nella finestra Bank, selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Misc Parameters facendo clic sul pulsante Misc Parameters o selezionando Windows > Misc Parameters.

3 Dal menu a comparsa Filter Poles, scegliere 4 pole.

4 Impostare il dispositivo di scorrimento Filter Frequency sul punto intermedio.

5 Impostare il dispositivo di scorrimento Filter Resonance sul punto intermedio.

6 Aprire la finestra Matrix Modulation facendo clic sul pulsante Matrix Modulation o selezionando Windows > Matrix Modulation.

7 Impostare il dispositivo di scorrimento Amount per il percorso di modulazione da Envelope 1 a Filter Frequency su 30.

8 Aprire la finestra Envelope facendo clic sul pulsante Envelope o selezionando Windows > Envelopes.

9 Riprodurre ripetutamente una nota sul controller MIDI e regolare i controlli Attack, Decay, Sustain, Sustain Decay e Release di Envelope 1.

10 Sperimentare con varie impostazioni di Envelope, Envelope Amount, Filter Frequency e Resonance per ottenere l'effetto desiderato.

Qualità di ricampionamento

Se uno strumento dispone di un numero ridotto di campioni mappati su una gamma relativamente ampia, si potrebbero udire degli effetti audio nei campioni che vengono riprodotti 7 semitoni o più al di sopra della nota di origine MIDI.

Il menu a comparsa Resampling Quality consente di ridurre al minimo questi effetti selezionando l'interpolazione del tono e la qualità di ricampionamento di Soft SampleCell. Le opzioni disponibili sono le seguenti:

No Resampling Consente di disattivare il ricampionamento, determinando gli effetti audio quando i campioni vengono riprodotti al di sopra della nota di origine MIDI. Questa opzione può essere utilizzata per produrre effetti interessanti.

Standard Consente di selezionare la qualità di ricampionamento standard. Gli effetti audio possono verificarsi se i campioni vengono riprodotti 7 semitoni o più al di sopra della nota di origine MIDI.

High Consente di selezionare la qualità di ricampionamento più elevata. In questo modo gli effetti audio vengono ridotti al minimo ma è necessaria una potenza di elaborazione della CPU maggiore. Inoltre, viene ridotto il numero totale delle voci di Soft SampleCell disponibili.

Menu a comparsa Resampling Quality

Per selezionare la qualità di ricampionamento:

1 Nella finestra Bank, selezionare lo strumento desiderato.

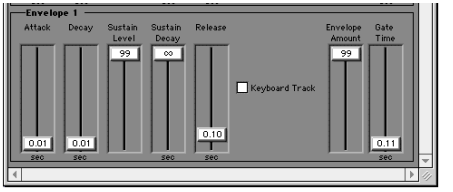
2 Aprire la finestra Misc Parameters facendo clic sul pulsante Misc Parameters o selezionando Windows > Misc Parameters.

3 Selezionare il tipo di ricampionamento che si desidera utilizzare dal menu a comparsa Resampling Quality.

Inviluppi

I generatori di inviluppo danno forma al volume, al livello di cutoff e ad altri parametri di uno strumento ogni volta che viene riprodotta una nota.

Soft SampleCell fornisce 3 inviluppi distinti che controllano Attack, Decay, Sustain, Release e altri parametri.



Controlli Envelope

Attack Controlla il tempo necessario affinché l'inviluppo raggiunga il livello massimo quando una nota viene riprodotta per la prima volta. Valori di attacco più elevati producono attacchi più bassi e più lenti.

Decay Controlla il tempo necessario affinché l'inviluppo passi dal livello di picco al livello di sostenimento.

Sustain Controlla il livello al quale rimane l'inviluppo dopo la fase di decadimento. Valori di sostenimento più elevati fanno sì che occorra più tempo affinché l'inviluppo raggiunga il livello massimo quando una nota viene riprodotta per la prima volta. Valori di attacco più elevati producono attacchi più bassi e più lenti.

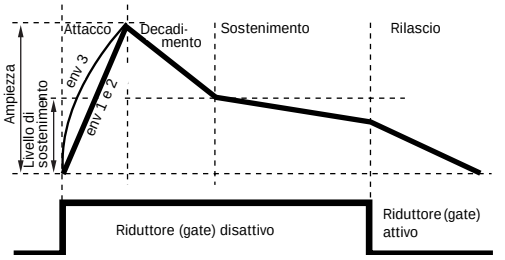
Sustain Decay Aggiunge un livello di sostenimento secondario al quale l'inviluppo passa durante la fase di sostenimento.

Release Controlla la frequenza con cui il volume diminuisce dopo che una nota viene rilasciata. Maggiore il valore di rilascio, maggiore il tempo necessario affinché il volume passi dal livello di sostenimento a zero.

Envelope Amount Controlla il grado di influenza dell'inviluppo su Volume, Filter Frequency e altri parametri dello strumento al quale è indirizzato. Maggiore il valore impostato per Envelope Amount, maggiore l'influenza dell'inviluppo.

Gate Time Controlla per quanto tempo l'inviluppo viene mantenuto aperto anche se una nota viene rilasciata.

L'impostazione di Gate Time per un inviluppo è utile con strumenti a nota singola come le batterie, in quando facilita il mantenimento dell'effetto ambiente alla fine di campioni che altrimenti andrebbero perduti se una nota venisse rilasciata immediatamente dopo essere stata riprodotta.



Stadi di inviluppo

Utilizzo degli inviluppi

Gli inviluppi vengono utilizzati principalmente per controllare il volume e il contenuto armonico di un suono. Per questo motivo, Envelope 3 è assegnato in modo permanente ad Amplitude ed Envelope 1 è assegnato a Filter Frequency per impostazione predefinita.

La modulazione della matrice consente di utilizzare uno dei 3 parametri di controllo Envelopes quali il tono, il pan, la velocità LFO e così via.

Per informazioni sull'utilizzo della modulazione della matrice per indirizzare gli inviluppi e altri sorgenti di modulazione, vedere la sezione “Modulazione della matrice” a pagina 47.

Per aprire la finestra Envelope:

1 Nella finestra Bank, fare clic sul pulsante Envelope o selezionare Windows > Envelope.

Pulsante Envelope

Formato di visualizzazione dell'inviluppo

I controlli Envelope possono essere visualizzati come segmenti di linea o dispositivi di scorrimento. Utilizzare la finestra di dialogo SampleCell Preferences per selezionare il formato di visualizzazione desiderato.

Per selezionare la modalità di visualizzazione dei parametri Envelope:

1 Scegliere SampleCell > Preferences.

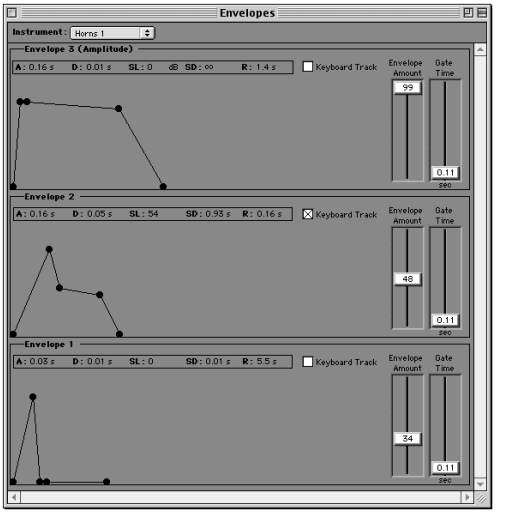
2 Per visualizzare i controlli Envelope come segmenti di linea, selezionare Display Line Segment Envelopes.

– o –

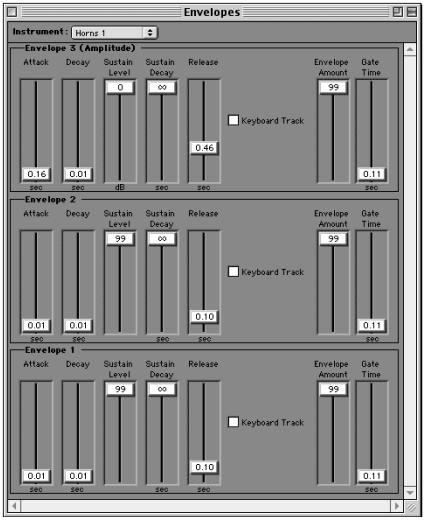
3 Per visualizzare i controlli Envelope come dispositivi di scorrimento, deselezionare Display Line Segment Envelopes.

4 Chiudere e riaprire la finestra Envelope per rendere effettive le modifiche.

5 Per modificare i parametri Envelope, trascinare il dispositivo di scorrimento o il punto di interruzione del segmento di linea.



Controlli Envelope in formato segmento di linea



Controlli Envelope in formato dispositivo di scorrimento

Valori dei parametri Envelope

È possibile visualizzare Envelope e altri valori dei parametri in millisecondi, decibel e altre unità significative oppure in unità di Soft SampleCell. Utilizzare la finestra di dialogo SampleCell Preferences per selezionare il formato desiderato.

Per selezionare la modalità di visualizzazione dei valori dei parametri:

1 Scegliere SampleCell > Preferences e selezionare Display Controls in Real Units per utilizzare i millisecondi, i decibel e altre unità reali.

– o –

2 Deselezionare Display Controls in Real Units per utilizzare le unità di Soft SampleCell.

3 Chiudere e riaprire la finestra Envelope per rendere effettive le modifiche.

Tracciamento delle note di inviluppo

Gli inviluppi possono tenere traccia della tastiera in modo che i tempi dell'inviluppo siano accorciati progressivamente con l'aumentare delle note MIDI e siano allungati con il diminuire delle stesse. Ciò è utile per simulare strumenti acustici quali gli ottoni, dove strumenti di registro più alto quali le trombe hanno attacchi molto più veloci di strumenti di registro basso quali le tube.

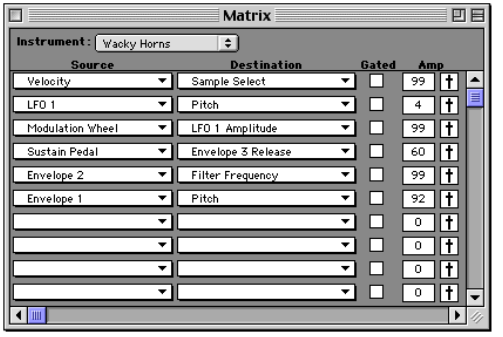
Per attivare il tracciamento delle note di inviluppo:

■ Nella finestra Envelope, selezionare Keyboard Track.

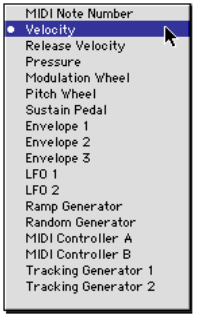
Modulazione della matrice

La modulazione della matrice consente di indirizzare numerose sorgenti di modulazione a numerose destinazioni di modulazione. Routing di modulazione tipici comprendono:

- Controllo della frequenza del livello di cutoff con il controllo Modulation di un controller MIDI
- Controllo del volume dello strumento con un oscillatore LFO per effetti tremolo
- Controllo della frequenza del livello di cutoff con un oscillatore LFO per effetti wah-wah automatici
- Controllo del tono del campione con Random Generator per effetti trattenuti (sample-and-hold)



Finestra Matrix Modulation



Sorgenti di modulazione

Destinazioni di modulazione

Tutti i nuovi strumenti dispongono di cinque percorsi di modulazione predefiniti:

- Da Velocity a Sample Select (la velocity MIDI attiva i campioni nelle zone di velocity appropriate)
- Da LFO 1 a Pitch (vibrato)
- Da Modulation Wheel a LFO 1 Amplitude (il controllo Modulation controlla la quantità di vibrato)
- Da Sustain Pedal a Envelope 3 Release (operazione standard di pedale di sostenimento)
- Da Envelope 1 a Filter Frequency

Se lo si desidera, è possibile rimuovere questi routing di modulazione predefiniti impostando i menu a comparsa Source e Destination su None (lo spazio vuoto nella parte inferiore del menu).

È possibile salvare i routing di modulazione della matrice come nuove impostazioni predefinite dello strumento selezionando Instruments > Set Instrument Defaults.

Parametri di modulazione

Vi sono in tutto 20 percorsi di modulazione definibili dall'utente. Ciascun percorso è composto dai parametri Source, Destination, Gate enable e Modulation Amount.

Source Consente di selezionare la sorgente di modulazione.

Destination Consente di selezionare la destinazione di modulazione.

Amount Consente di controllare l'intensità della modulazione. Valori più alti applicano una modulazione maggiore. Valori negativi invertono l'effetto della modulazione. Per impostare questo parametro, fare clic sul dispositivo di scorrimento a comparsa accanto alla relativa casella di testo.

Gated Quando questo parametro è selezionato, la modulazione viene applicata solo mentre una nota MIDI viene tenuta. Quando la nota viene rilasciata, la modulazione si interrompe.

Per utilizzare la modulazione della matrice:

1 Nella finestra Bank, selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Matrix Modulation facendo clic sul pulsante Misc Parameters o selezionando Windows > Matrix Modulation.

Pulsante Matrix Modulation

3 Selezionare una sorgente di modulazione dal menu a comparsa Source.

4 Selezionare una destinazione di modulazione dal menu a comparsa Destination.

5 Impostare il dispositivo di scorrimento Amount sulla quantità di modulazione desiderata.

Per intensificare la modulazione oltre la gamma normale, creare un secondo (o perfino un terzo) percorso di modulazione con una sorgente e una destinazione identiche.

Scelte rapide

Vi sono diverse scelte rapide per impostare i parametri della modulazione della matrice.

Per impostare il valore di ampiezza massima (+99):

■ Premere i tasti Opzione + maiuscole e fare clic sul valore dell'ampiezza (non sul dispositivo di scorrimento).

Per impostare il valore di ampiezza minimo (-99):

■ Premere i tasti Opzione + Control e fare clic sul valore dell'ampiezza.

Per reimpostare il valore dell'ampiezza su 0:

■ Premere il tasto Opzione e fare clic sul valore dell'ampiezza.

Per eliminare una sorgente o una destinazione:

■ Premere il tasto Opzione e fare clic sul menu a comparsa Source o Destination.

Sorgenti di modulazione con controlli di quantità propri

Alcune sorgenti di modulazione quali gli inviluppi, gli oscillatori LFO e i controller MIDI sono dotate del proprio controllo di ampiezza. Tale controllo è prioritario rispetto al controllo di quantità nella modulazione della matrice e determina la quantità totale di modulazione disponibile.

Se il controllo di ampiezza di una di queste sorgenti di modulazione è impostato su 0, non è possibile applicare alcuna modulazione. Verificare che il controllo di ampiezza di tutte le sorgenti di modulazione in uso sia impostato su una quantità appropriata prima di utilizzarle per la modulazione della matrice.

Modulazione del pan di strumenti stereo

Per gli strumenti stereo, se si desidera creare un effetto di pan stereo indirizzando un oscillatore LFO a pan, è necessario creare *due* percorsi di modulazione con lo stesso routing da LFO a Panning affinché Soft SampleCell esegua il pan di entrambi i canali. Per gli strumenti monofonici, è sufficiente creare un solo percorso di modulazione da LFO a Panning.

Modulatori

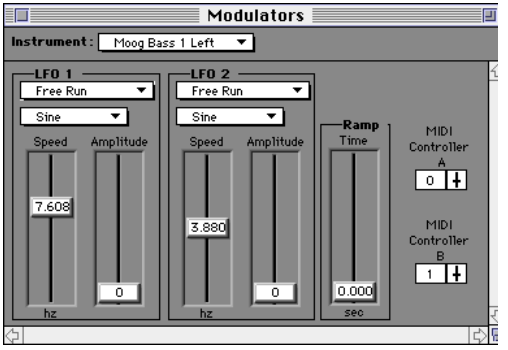
La finestra Modulators contiene i parametri per 5 modulatori diversi: LFO 1, LFO 2, generatore di rampe, controller MIDI A e controller MIDI B. Tali modulatori possono essere utilizzati sia come sorgenti sia come destinazioni di modulazione nella finestra Matrix Modulation.

Per aprire la finestra Modulators:

1 Nella finestra Bank, selezionare lo strumento desiderato.

2 Fare clic sul pulsante Misc Parameters o selezionare Windows > Modulators.

Pulsante Modulator



Finestra Modulators

LFO 1 e 2

Sia LFO 1 sia LFO 2 producono forme d'onda periodiche con i parametri seguenti:

Waveform Consente di selezionare forme d'onda Sine, Triangle, Upward Sawtooth, Downward Sawtooth, Square, Random o Noise. Le onde Sine e Triangle vengono generalmente utilizzate per modulare il tono per effetti vibrato. Le onde Square vengono generalmente utilizzate per modulare il tono o l'ampiezza per trilli o effetti tremolo.

Modalità Trigger Consente di selezionare come e quando viene generata la forma d'onda:

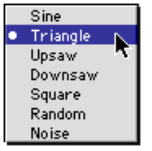
- Free Run genera la forma d'onda liberamente, senza sincronizzazione o riattivazione della fase LFO. Di conseguenza, può trovarsi in un punto qualsiasi del ciclo quando viene attivata la modulazione. Ciò aggiunge un elemento di casualità alla modulazione LFO.
- Sync sincronizza la fase di tutte le forme d'onda LFO in tutte le voci di Soft SampleCell per simulare una modulazione uniforme da un solo LFO.
- Trig riavvia la forma d'onda LFO ogni volta che viene riprodotta una nota MIDI. Ciò è utile per i trilli e altri effetti per i quali è necessaria una modulazione costante tra tutte le note.
- Sync & Trig combina gli attributi Trig e Sync.

Speed Consente di impostare la frequenza dell'oscillatore LFO. Velocità più elevate producono una modulazione più rapida.

Amplitude Consente di determinare la quantità totale di modulazione disponibile quando utilizzato nella modulazione della matrice. Ampiezze maggiori consentono una modulazione più intensa.

Per impostare la forma d'onda di un LFO:

1 Scegliere una forma d'onda dal menu a comparsa Waveform.



Forme d'onda LFO

Generatore di rampe

Il generatore di rampe produce un segnale di controllo a gradini o *a rampa*. Il segnale inizia al livello normale e passa con una determinata velocità a un altro livello. Valori positivi dell'ampiezza della modulazione determinano l'aumento della rampa. Valori negativi dell'ampiezza della modulazione determinano la diminuzione della rampa.

Il dispositivo di scorrimento Ramp Time controlla la frequenza con la quale il segnale di rampa aumenta o diminuisce.

Ad esempio, indirizzando Ramp Generator a Pitch, viene prodotto un effetto di tono scivolato. L'impostazione di un valore di ampiezza della modulazione di +50 determina l'aumento del tono di un'ottava. L'impostazione di un valore di ampiezza della modulazione di -50 determina la diminuzione del tono di un'ottava.

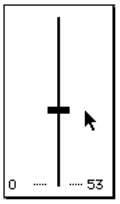
Controller MIDI A e B

Soft SampleCell consente di selezionare due controller MIDI (da un elenco di 120) come sorgenti di modulazione. In questo modo è possibile utilizzare ad esempio un controller Breath (controller MIDI # 2) per modulare il volume o un pedale (controller MIDI # 4) per modulare l'ampiezza LFO.

Per un elenco dei numeri dei controller MIDI, vedere l'Appendice C, "Numeri dei controller MIDI".

Per assegnare il controller MIDI A o B:

- Fare clic sul menu a comparsa MIDI Controller e selezionare il numero del controller MIDI desiderato.



Selezione del numero del controller MIDI

È possibile assegnare direttamente un controller MIDI premendo il tasto Control e facendo clic sulla casella di testo MIDI Controller, quindi spostando il controller desiderato (ad esempio il controllo Modulation) sul controller della tastiera MIDI.

Generatori di tracciamento (tracker)

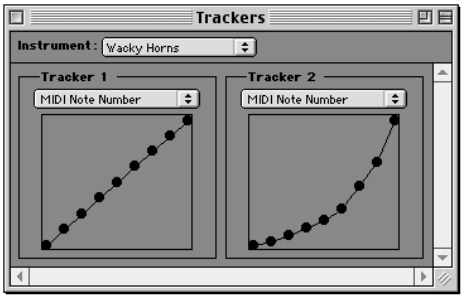
Il generatore di tracciamento consente di modificare un segnale di modulazione in base a una curva modificabile con nove punti di interruzione.

Per aprire la finestra Trackers:

1 Nella finestra Bank, selezionare lo strumento desiderato.

2 Fare clic sul pulsante Trackers o selezionare Windows > Trackers.

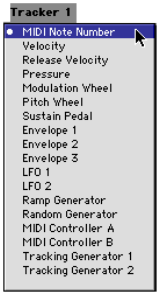
Pulsante Trackers



Finestra Trackers

Per impostazione predefinita, la curva di modulazione del generatore di tracciamento è lineare. Lo spostamento di un punto di interruzione comporta la variazione del segnale di modulazione in base alla forma della curva.

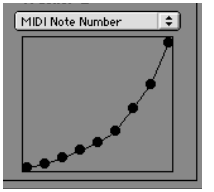
Il menu a comparsa al di sopra di ciascun generatore di tracciamento consente di selezionare la sorgente di modulazione influenzata dal generatore stesso. Quando il generatore di tracciamento viene utilizzato nella modulazione della matrice, il suo comportamento normale viene modificato dalla curva creata.



Destinazioni di modulazione per il generatore di tracciamento

Tra le applicazioni del generatore di tracciamento vi sono:

- Modifica della risposta del controllo Pitch con una curva di tracciamento esponenziale che produce una curva molto più ampia alla fine dell'intervallo della curva.
- Modifica della risposta del controllo Modulation con una curva di tracciamento esponenziale che produce una modulazione molto più intensa alla fine dell'intervallo del controllo Modulation.
- Modifica della risposta del numero di nota MIDI per produrre scale microtonali.



Curva esponenziale

Per ulteriori esempi, vedere la sezione "Utilizzo dei generatori di tracciamento" a pagina 69.

Per utilizzare il generatore di tracciamento:

1 Nella finestra Bank, selezionare lo strumento desiderato.

2 Fare clic sul pulsante Trackers o selezionare Windows > Trackers.

3 Dal menu a comparsa, selezionare la sorgente di modulazione che si desidera modificare.

4 Trascinare i punti di interruzione sul generatore di tracciamento per creare la curva di tracciamento desiderata.

Per reimpostare la posizione predefinita di un punto di interruzione, fare clic su di esso tenendo premuto il tasto Opzione.

5 Aprire la finestra Matrix Modulation e indirizzare la sorgente di modulazione alla destinazione desiderata.

6 Trascinare il dispositivo di scorrimento Amount sul livello desiderato. Valori negativi invertono l'effetto della modulazione.

capitolo 4

Montaggio e looping dei campioni

Soft SampleCell Editor dispone di una propria finestra Loop per l'aggiunta, il montaggio e l'eliminazione dei punti loop nei campioni. In questa finestra sono disponibili tutti gli strumenti necessari alla conversione dei campioni in loop di qualità.

La finestra Loop fornisce inoltre funzionalità di trim audio che consentono di eliminare i dati pre- e postloop indesiderati.

Utilizzare la finestra Loop per le operazioni seguenti:

- Creazione di loop, fino a un massimo di due, in qualsiasi file audio
- Trim audio (eliminazione di tutto l'audio non selezionato)
- Esecuzione di crossfade, loop in avanti/indietro e altro ancora
- Salvataggio dei file direttamente nella finestra Loop
- Apertura dei file audio dal disco o dall'interno degli strumenti Soft SampleCell
- Visualizzazione dei dati, ascolto e montaggio/spostamento dei loop durante il monitoraggio e l'attivazione del campione da controller MIDI esterni.

Tipi di loop

Soft SampleCell supporta fino a due loop all'interno dei file audio.

Campioni a loop singolo

Se il file audio presenta un solo loop, vengono riprodotti il campione, fino all'inizio del loop, e successivamente la parte del campione che contiene il loop mentre la nota viene tenuta. Quando la nota viene rilasciata, la riproduzione del loop continua mentre il suono si attenua in base all'inviluppo corrente.

Se un file audio contiene un solo loop, quest'ultimo viene definito *loop di sostenimento/rilascio*, in quanto utilizzato sia nella parte di sostenimento che nella parte di rilascio di una nota.

Campioni a due loop

Se il file audio dispone di due loop, viene riprodotto il primo loop (il loop di *sostenimento*) finché la nota viene tenuta. Al rilascio della nota, viene riprodotto il secondo loop (il loop di *rilascio*) mentre la nota si attenua.

Esistono due regole da rispettare quando si elaborano i loop:

- I due loop non devono sovrapporsi (il loop 1 deve terminare prima dell'inizio del loop 2).
- La lunghezza di ciascun loop deve essere equivalente ad almeno un ciclo completo di forme d'onda, o a 5 frame campione, del campione.

Finestra Loop

Mediante la finestra Loop è possibile elaborare un campione in modo non distruttivo finché non si è pronti ad effettuare il salvataggio della versione modificata.

È possibile aprire un campione utilizzato al momento in uno strumento oppure caricare un file audio dal disco rigido.

⚠ *Per evitare note incollate, arrestare sempre la riproduzione del sequencer prima di aprire la finestra Loop.*

Per aprire un campione utilizzato in uno strumento:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato e fare clic sul pulsante Sample Map.

2 Nella finestra Sample Map selezionare il campione da modificare e fare clic sul pulsante Loop oppure scegliere Instruments > Edit "nome del campione".

Pulsante Loop

Per aprire un campione del disco rigido (non utilizzato in uno strumento):

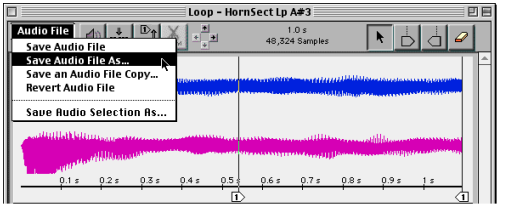
1 Scegliere Instruments > Edit Loops.

Strumenti della finestra Loop

Nella finestra Loop sono disponibili strumenti per la definizione, il montaggio e l'ascolto dei loop e per la selezione e il trimming del materiale audio.

Menu Loop

Si tratta di un menu a comparsa che consente di salvare un file audio dopo averlo modificato.



Menu Loop e strumenti Loop

Save Audio File Consente di salvare il campione modificato. Se utilizzato in uno strumento al momento del salvataggio, il campione viene aggiornato anche nello strumento.

Save Audio File As Consente di salvare il campione modificato con un nome diverso oppure in un percorso diverso. L'esecuzione di questo comando comporta la creazione automatica di un nuovo strumento che contiene il campione come proprio gruppo di note unico.

Save As Audio File Copy Consente di salvare il campione modificato sul disco rigido senza aggiornamento o creazione di uno strumento.

Save Audio Selection As Consente di salvare il segmento audio selezionato come nuovo file sul disco rigido.

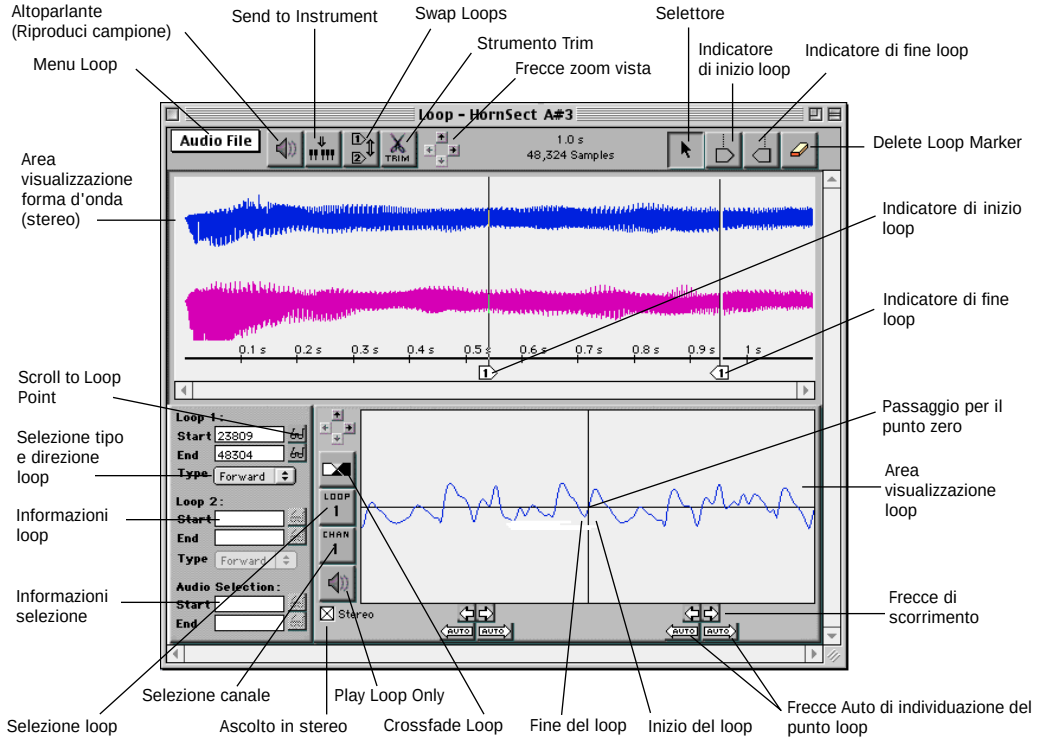
Revert Audio File Consente di ripristinare lo stato che il campione corrente aveva prima di essere modificato.

Pulsante altoparlante

Il pulsante altoparlante consente di riprodurre il campione corrente, mediante Macintosh Sound Manager, attraverso l'uscita audio del computer con il livello di volume impostato al momento.

Per escludere Sound Manager e riprodurre un campione utilizzando la configurazione audio di Soft SampleCell, fare clic sul pulsante Send to Instrument e attivare il campione riproducendo le note sul controller MIDI.

Pulsante altoparlante



Finestra Loop

Pulsante Send to Instrument

Questo pulsante consente di inviare il contenuto della finestra Loop a Soft SampleCell affinché venga riprodotto. Se il campione non è utilizzato in uno strumento, viene creato automaticamente un nuovo strumento a campione singolo. Se invece il campione è utilizzato in uno strumento, quest'ultimo viene aggiornato affinché utilizzi il campione modificato. È possibile riprodurre il campione attivandolo dal controller MIDI.

Pulsante Send to Instrument

Pulsante Swap Loops

Se un campione contiene un solo loop (Loop 1), questo pulsante consente di convertire il loop in Loop 2, trasformandolo da loop di sostenimento/rilascio in loop di solo rilascio. Successivamente è possibile creare un nuovo loop di sostenimento prima del loop convertito.

Questa tecnica si rivela utile quando, dopo aver individuato un punto loop di sostenimento/rilascio adeguato, si preferisce utilizzarlo come loop di solo rilascio e avere la possibilità di individuare e creare una nuova posizione per il loop di sostenimento.

Pulsante Swap Loops

Strumento Trim

Lo strumento Trim consente di rimuovere l'audio prima e dopo una selezione, lasciando solo la selezione stessa. Per eseguire il trimming, selezionare il materiale audio interessato con il selettore, quindi fare clic sullo strumento Trim.

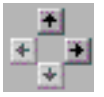
⚠ *Non rimuovere troppo materiale in prossimità dei punti loop, altrimenti non sarà possibile creare un loop crossfade. Per i loop crossfade vengono infatti utilizzati i punti loop limite dell'audio.*

Pulsante Strumento Trim

Frecce zoom vista

Queste frecce consentono di eseguire lo zoom desiderato su una forma d'onda audio nella finestra Loop. Le frecce su e giù consentono rispettivamente di aumentare e diminuire l'altezza della forma d'onda, mentre le frecce destra e sinistra consentono di eseguire lo zoom avanti e indietro lungo la timeline. Per eseguire lo zoom avanti o indietro con la massima risoluzione possibile, premere il tasto Opzione e fare clic su una freccia zoom.

💡 *Per eseguire lo zoom avanti e indietro è possibile utilizzare anche i tasti freccia della tastiera del computer.*



Frecce zoom vista

Selettore

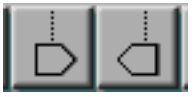
Il selettore consente di spostare nella finestra Loop gli indicatori di loop o il materiale audio selezionato. Per selezionare l'audio interessato, trascinare il selettore nella forma d'onda. Per spostare un indicatore di loop, trascinare l'indicatore.

Selettore

Indicatori di inizio e fine loop

Trascinare un indicatore di inizio loop o di fine loop sulla forma d'onda per definire i punti iniziale e finale del loop. I primi indicatori trascinati su una forma d'onda vengono automaticamente definiti quali indicatori del Loop 1 (di sostenimento/rilascio). Trascinare un'altra coppia di indicatori per definire il Loop 2 (di solo rilascio).

Per ulteriori informazioni sull'aggiunta degli indicatori di loop, vedere “Creazione dei loop” a pagina 61.



Indicatori di inizio e fine loop

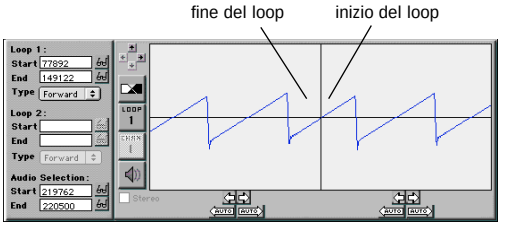
Delete Loop Marker

Selezionare questo pulsante e fare clic su un indicatore per eliminarlo.

Pulsante Delete Loop Marker

Area di visualizzazione del loop

In quest'area della finestra Loop viene visualizzata in primo piano la parte del campione che contiene il loop. Nel riquadro sinistro viene mostrata la fine del loop, mentre nel riquadro destro viene mostrato l'inizio del loop.



Strumenti dell'area di visualizzazione del loop

Frecce di scorrimento

Utilizzando queste frecce è possibile spostare un indicatore di loop all'indietro (freccia sinistra) e in avanti (freccia destra) nel file audio. Le frecce di scorrimento si rivelano particolarmente adatte per la regolazione dei punti loop mediante piccoli incrementi. Per le regolazioni più ampie, è preferibile trascinare uno degli indicatori di loop nell'area di visualizzazione superiore della forma d'onda.

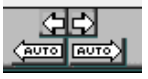
Per eseguire uno scorrimento più lento, premere il tasto Comando e fare clic sulle frecce di scorrimento.

Frecce di scorrimento

Frecce Auto di individuazione del punto loop

Le frecce Auto situate nella parte inferiore della finestra consentono di individuare automaticamente un punto loop adatto nel campione, sulla base del valore e dell'inclinazione dell'indicatore di loop corrispondente.

Per esempio, quando si regola la fine del loop, la freccia Auto destra consente di spostare la fine del loop sul ciclo d'onda seguente che ha le stesse caratteristiche di inclinazione e ampiezza dell'inizio del loop.



Frecce Auto di individuazione di fine/inizio loop

Se si fa clic sulla freccia Auto sinistra, lo stesso indicatore viene spostato in un punto precedente del file audio finché non viene trovata una posizione adatta.

Tenere presente, tuttavia, che sebbene questi strumenti facciano coincidere la posizione di un indicatore rispetto all'inclinazione e all'ampiezza di un altro indicatore, ciò non è sufficiente per ottenere un loop perfetto. Per regolare in modo preciso la maggior parte dei loop, sarà probabilmente necessario fidarsi delle proprie orecchie e utilizzare lo strumento Crossfade Loop.

Frecce zoom loop

Queste frecce consentono di regolare il livello di zoom. Le frecce su e giù consentono rispettivamente di aumentare e diminuire l'altezza delle forme d'onda, mentre le frecce destra e sinistra consentono rispettivamente di aumentare e diminuire lo zoom orizzontale.

Frecce zoom loop

Casella di controllo Stereo

Questa casella di controllo consente di ascoltare i singoli canali di un loop stereo. Quando è selezionata, è possibile ascoltare entrambi i canali di un campione stereo. Quando la casella è deselezionata, è possibile ascoltare solo il canale selezionato con il pulsante di selezione del canale.

Pulsante Crossfade Loop

Quando si fa clic su questo pulsante, viene visualizzata la finestra di dialogo Crossfade Loop, in cui è possibile selezionare il tipo e la lunghezza di un crossfade. È possibile scegliere un crossfade di tipo Linear o Equal Power e un loop Forward (in avanti) o Backward (all'indietro).

Per informazioni dettagliate, vedere "Creazione di crossfade" a pagina 64.

Pulsante Crossfade Loop

Pulsante di selezione del loop

Questo pulsante consente di selezionare il loop (se il campione ne contiene due) da visualizzare nell'apposita area di visualizzazione.

Pulsante di selezione del loop

Pulsante di selezione del canale

Quando si fa clic su questo pulsante, viene visualizzato il loop sul canale sinistro o destro di un campione stereo.

Pulsante di selezione del canale

Pulsante altoparlante

Il pulsante altoparlante consente di riprodurre il loop selezionato attraverso le uscite audio del computer mediante Macintosh Sound Manager. Se il pulsante Send to Instrument è selezionato, riproducendolo sul controller MIDI è possibile ascoltare il loop mentre lo si modifica.

Pulsante altoparlante

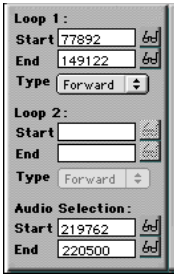
Area informativa del loop

L'area informativa del loop contiene campi di testo modificabili per la definizione dei punti iniziali e finale del loop e della selezione audio. Facendo clic sull'icona degli occhiali situata a destra dei campi, si fa scorrere la visualizzazione della forma d'onda fino al punto loop selezionato. Un menu a comparsa consente inoltre di selezionare il tipo di loop desiderato.

Per impostare numericamente i punti del loop o della selezione:

1 Fare clic sul campo di testo.

2 Digitare un valore numerico e premere il tasto A capo.



Area informativa del loop

Creazione dei loop

In questa sezione viene descritta la procedura da seguire per creare i loop. La prima operazione da eseguire è l'apertura del campione nella finestra Loop.

Per aprire un campione utilizzato in uno strumento:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato e fare clic sul pulsante Sample Map.

2 Nella finestra Sample Map selezionare il campione da modificare e fare clic sul pulsante Loop oppure scegliere Instruments > Edit "nome del campione".

Pulsante Loop

Per aprire un campione del disco rigido (non utilizzato in uno strumento):

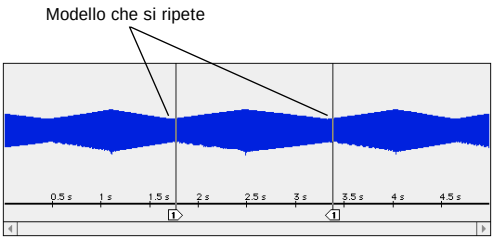
1 Scegliere Instruments > Edit Loops.

Individuazione dei punti loop adeguati

Per creare un loop di strumento di buona qualità, è necessario individuare un'area della forma d'onda in cui il materiale audio del punto iniziale e il materiale audio del punto finale del loop corrispondano, nella maggior misura possibile, dal punto di vista del timbro, del volume e della forma d'onda.

In questo modo, si evitano effetti audio indesiderati in corrispondenza del *punto di giunzione*, ossia il punto in cui l'inizio e la fine del loop si incontrano. I punti loop potenzialmente più adeguati si trovano generalmente in un'area della forma d'onda abbastanza stabile e ripetitiva.

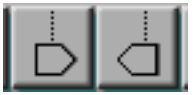
Se possibile, utilizzare l'area di visualizzazione della forma d'onda per individuare un modello che si ripete, quindi trascinare gli indicatori di loop sui punti iniziale e finale approssimativi per la definizione del loop.



Posizione di loop adeguata

Per creare un loop:

1 Fare clic sull'indicatore di inizio loop, quindi sul punto desiderato nell'area di visualizzazione della forma d'onda.



Indicatori di inizio e fine loop

2 Fare clic sull'indicatore di fine loop, quindi sul punto desiderato nell'area di visualizzazione della forma d'onda.

3 Fare clic sul pulsante altoparlante nell'area di visualizzazione del loop per ascoltare il loop. I loop vengono sempre riprodotti mediante Macintosh Sound Manager.

Per conoscere altri metodi di ascolto del loop o dell'intero campione, vedere “Ascolto dei loop” a pagina 63.

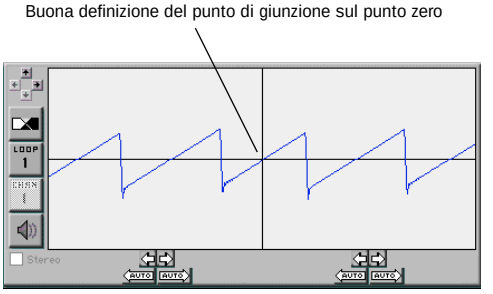
Regolazione accurata del loop

Il loop creato non può essere perfetto. Spesso è necessario utilizzare l'area di visualizzazione del loop per regolare il punto di giunzione.

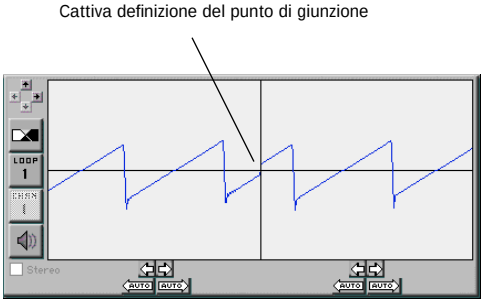
Per regolare il loop creato:

1 Fare clic sulle frecce di scorrimento per spostare l'indicatore di inizio o fine loop; premere il tasto Comando e fare clic per eseguire uno scorrimento più lento.

2 Far corrispondere le inclinazioni orientate verso l'alto e verso il basso sul *punto zero*, ossia sul punto di incontro delle linee perpendicolari dell'area di visualizzazione del loop.



Punto di giunzione ben definito



Punto di giunzione mal definito

3 Se non si riesce a definire correttamente il punto di giunzione, provare a utilizzare uno dei pulsanti freccia Auto.

Fare clic sulla forma d'onda nel riquadro destro o sinistro dell'area di visualizzazione del loop: l'indicatore di loop corrispondente si sposterà in quella posizione.

Ascolto dei loop

È possibile ascoltare un loop in vari modi. Il pulsante altoparlante situato nell'area di visualizzazione del loop consente di ascoltare unicamente il loop. È possibile ascoltare il resto del campione mediante Macintosh Sound Manager oppure mediante uno strumento di Soft SampleCell e la configurazione audio corrente di Soft SampleCell.

Utilizzo di Sound Manager

Per riprodurre un campione nella finestra Loop:

■ Fare clic sul pulsante altoparlante. Il campione viene riprodotto dall'inizio fino al loop audio, che viene ripetuto.

Per riprodurre l'intero campione, senza tenere conto dei loop e delle selezioni:

■ Premere il tasto Opzione e fare clic sul pulsante altoparlante.

Per riprodurre solo il loop:

■ Fare clic sul pulsante altoparlante nell'area di visualizzazione del loop.

Per riprodurre solo l'audio selezionato:

1 Effettuare una selezione nella forma d'onda utilizzando il selettore.

2 Fare clic sul pulsante altoparlante.

Per avviare la riproduzione, è inoltre possibile premere la barra spaziatrice.

Utilizzo di Soft SampleCell

Per ascoltare un campione mediante la configurazione audio di Soft SampleCell, è necessario utilizzare il pulsante Send to Instrument. In questo modo è anche possibile attivare il campione utilizzando un controller MIDI.

Quando si fa clic sul pulsante Send to Instrument, il contenuto della finestra Loop viene inviato a Soft SampleCell affinché venga riprodotto. Se il campione non è utilizzato in uno strumento, viene creato automaticamente un nuovo strumento a campione singolo. Se invece il campione è utilizzato in uno strumento, quest'ultimo viene aggiornato affinché utilizzi il campione modificato.

Pulsante Send to Instrument

Per riprodurre un campione mediante uno strumento di Soft SampleCell:

1 Fare clic sul pulsante Send to Instrument. Il pulsante rimane selezionato finché non si fa di nuovo clic.

2 Riprodurre le note sul controller MIDI.

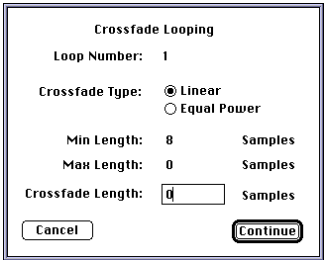
⚠ *Quando il pulsante Send to Instrument è selezionato, ogni volta che si modifica un campione nella finestra Loop, il campione viene aggiornato anche nello strumento in cui risiede. Le modifiche sono tuttavia temporanee finché non si esegue un nuovo salvataggio del campione o dello strumento.*

Creazione di crossfade

Per creare un loop di buona qualità, è spesso necessario definire un crossfade nella zona di transizione tra i punti iniziale e finale del loop per ridurre al minimo gli effetti audio indesiderati.

Prima di creare un loop crossfade, è importante dapprima individuare un punto loop adeguato e provare a definire nel miglior modo possibile il punto di giunzione. Un punto di giunzione mal definito non può essere corretto neanche con un crossfade.

Per garantire la corretta riproduzione delle transizioni di loop, i crossfade vengono centrati sui punti iniziale e finale del loop. È quindi essenziale che nel campione, prima e dopo i punti loop, vi sia una certa quantità di materiale audio. Questo materiale viene integrato nel crossfade.



Finestra di dialogo Crossfade Looping

Parametri di crossfade

Crossfade Type È possibile scegliere un crossfade di tipo *Linear* o di tipo *Equal power*. Nel crossfade Linear vengono utilizzate curve di crossfade piatte (lineari) e tale crossfade rivela il più adatto per la maggior parte delle applicazioni. Il crossfade Equal Power utilizza curve di dissolvenza non lineari. Questo tipo di crossfade è utile se, al centro del crossfade, il volume sembra ridursi drasticamente.

Crossfade Length Questa opzione consente di determinare la quantità della forma d'onda in prossimità dei punti loop che verrà inclusa nel crossfade. Per questo motivo, la lunghezza del crossfade deve essere inferiore alla lunghezza complessiva del loop, inferiore alla lunghezza della forma d'onda compresa tra l'inizio del file audio e l'inizio del loop e inferiore alla lunghezza della forma d'onda tra la fine del loop e la fine del file audio.

Per creare un loop crossfade:

1 Dopo aver aperto il campione nella finestra Loop e aver impostato i punti loop, fare clic sul pulsante Crossfade Loop.

Pulsante Crossfade Loop

2 Selezionare il tipo di crossfade e specificare la lunghezza desiderati, quindi fare clic su OK.

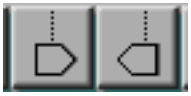
Aggiunta del secondo loop

Soft SampleCell è in grado di riconoscere due loop distinti nel file audio. Quando un campione contiene un solo loop, quest'ultimo viene riprodotto sia durante la parte di sostenimento che durante la parte di rilascio del file audio.

Quando si aggiunge un altro loop al file, il secondo loop diventa un loop di rilascio, mentre il primo diventa un loop di sostenimento.

Per creare un loop di rilascio:

1 Fare clic sull'indicatore di inizio loop, quindi sul punto desiderato nell'area di visualizzazione della forma d'onda.



Indicatori di inizio e fine loop

2 Fare clic sull'indicatore di fine loop, quindi sul punto desiderato nell'area di visualizzazione della forma d'onda.

3 Fare clic sul pulsante di selezione del loop per selezionare il Loop 2 per operazioni di visualizzazione, ascolto e montaggio nell'area di visualizzazione del loop.

Pulsante di selezione del loop

4 Fare clic sul pulsante altoparlante nell'area di visualizzazione del loop per ascoltare il loop.

Conversione dei loop

Il pulsante Swap Loops consente di convertire il loop di sostenimento/rilascio unico definito in un campione quando si preferisce utilizzarlo come loop di rilascio. Successivamente sarà necessario creare un nuovo loop di sostenimento nel file.

Pulsante Swap Loops

Per convertire i loop:

1 Utilizzando gli indicatori di loop, creare il Loop 1 nel campione.

2 Fare clic sul pulsante Swap Loops. Gli indicatori del Loop 1 diventano indicatori del Loop 2 e il loop diventa un loop di rilascio.

3 Utilizzando gli indicatori di loop, definire un loop di sostenimento (nuovo Loop 1).

Eliminazione di loop

Per eliminare uno o più indicatori di loop, utilizzare il pulsante Delete Loop Marker.

Pulsante Delete Loop Marker

Per eliminare un loop:

1 Fare clic sul pulsante Delete Loop Marker. Il cursore assume l'aspetto di una gomma per cancellare.

2 Fare clic sugli indicatori di inizio e fine loop che si desidera eliminare.

Trim audio

È possibile rimuovere rapidamente il materiale audio prima e dopo una selezione presente in una forma d'onda mediante lo strumento Trim.

Per rimuovere i dati indesiderati da un file audio:

1 Selezionare l'area del file audio che si desidera conservare.

2 Fare clic sul pulsante Trim.

Pulsante Trim

Tutti i dati, ad eccezione di quelli contenuti nell'area selezionata, vengono rimossi. L'operazione può essere annullata scegliendo Edit > Undo.

3 Scegliere Save Selection As dal menu Loop per salvare il campione ritagliato.

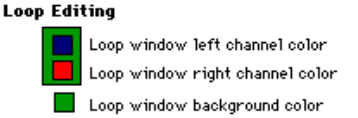
Assegnare un nuovo nome al campione in modo che il file audio originale non venga sovrascritto. Si consiglia inoltre di chiudere il campione originale senza salvare le modifiche apportate per ripristinarne lo stato precedente.

Selezione di colori per la finestra Loop

È possibile personalizzare i colori utilizzati per la visualizzazione dei singoli canali audio e per lo sfondo della finestra Loop.

Per scegliere i colori desiderati per la finestra Loop:

1 Scegliere SampleCell > Preferences.



Selezione dei colori desiderati per la finestra Loop

2 Fare clic su una delle tre opzioni di colore e scegliere il colore desiderato.

3 Ripetere l'operazione per l'altro canale e per lo sfondo.

Selezione di un editor di campioni diverso

Con Soft SampleCell si ha la possibilità di utilizzare un'applicazione di montaggio dei campioni diversa. Per selezionare un'applicazione di montaggio audio compatibile, si utilizza il comando Select Sample Editor.

Per scegliere un editor di campioni diverso:

1 Scegliere Instrument > Select Sample Editor.

2 Individuare l'applicazione e fare clic su Open.

3 L'applicazione scelta viene registrata da Soft SampleCell e quindi aperta automaticamente ad ogni esecuzione del comando Launch Sample Editor.

Per avviare l'editor di campioni selezionato:

1 Nella finestra Sample map selezionare il campione da modificare.

2 Scegliere Instrument > Launch Sample Editor.

Il campione viene aperto nell'editor selezionato.

capitolo 5

Tecniche avanzate

In questo capitolo vengono suggerite alcune tecniche che consentono di aggiungere diversità e realismo agli strumenti e ai campioni. Utilizzare gli esempi riportati come punto di partenza per le proprie sperimentazioni.

Modelli

La funzione di base di un modello di strumento è la memorizzazione delle assegnazioni di un gruppo di note e delle impostazioni di parametro degli strumenti. È possibile utilizzare un modello come punto di partenza per la definizione di nuovi strumenti.

Nei modelli di Soft SampleCell sono inclusi i parametri Sample Map, Matrix Modulation, Envelope, Tracker e altri parametri di strumento.

Caricamento automatico dei campioni

Quando si seleziona l'opzione Automatically Load Samples nella finestra Preferences, tramite Soft SampleCell vengono caricati tutti i campioni richiesti dai banchi e dagli strumenti che si aprono. Quando l'opzione è deselezionata, lo strumento aperto presenta campioni vuoti e in Sample Map vengono visualizzati i nomi dei campioni in corsivo.

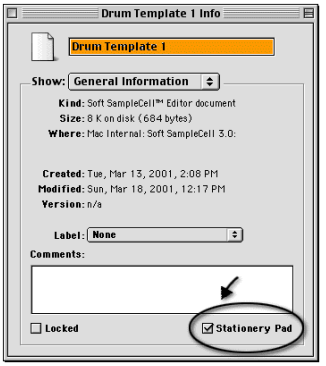
È possibile selezionare gruppi di note o zone di velocity singoli e sostituirne i campioni oppure caricare il campione originale selezionandone la zona e scegliendo il comando Load Sample.

I modelli possono essere caricati con campioni segnaposto contenenti poche o nessuna informazione audio. Ciò consente il caricamento rapido del modello e, successivamente, la sostituzione dei campioni segnaposto con veri file audio.

I modelli consentono di impostare facilmente strumenti complessi. Per esempio, gli strumenti della batteria sono generalmente composti da un numero elevato di campioni individuali, da numerosi gruppi di note e zone di velocity e da numerose impostazioni di parametro individuali.

Una volta impostato lo strumento batteria secondo la configurazione desiderata (mappatura MIDI, velocity, inviluppi, filtraggio, pan e così via), è possibile utilizzare il comando Save Instrument As per salvare una nuova copia dello strumento e utilizzarla come modello.

Se si desidera riutilizzare più volte il modello di uno strumento, è possibile salvarlo utilizzando il comando Informazioni del Finder e attivando la casella di controllo Stationery Pad.



Salvataggio di uno strumento come Stationery Pad

Per creare un modello di strumento:

1 Aprire o creare uno strumento e configurarne i parametri secondo le esigenze.

2 Configurare la finestra Sample Map e apportare le opportune modifiche nelle finestre di dialogo Misc, Envelope, Matrix Modulation, Modulators, Trackers e Sample Parameters.

3 Scegliere File > Save Instrument As e salvare il file assegnandogli un nuovo nome per identificarlo come modello.

4 Aprire il modello in uno dei seguenti modi:

◆ Per aprire velocemente il modello senza caricare alcun campione, aprire la finestra Preferences e deselezionare l'opzione Automatically Load Samples.

– o –

◆ Per aprire il modello e caricarne tutti i campioni, verificare che l'opzione Automatically Load Samples della finestra Preferences sia selezionata, quindi aprire il file modello.

5 Scegliere Save Instrument As per salvare il nuovo strumento con un nuovo nome oppure scegliere Save Instrument per salvare la nuova versione del modello.

6 Quando si apre il file modello, sostituire o caricare i campioni secondo le esigenze.

Utilizzo di campioni vuoti

Nei modelli di strumento è possibile utilizzare campioni vuoti per risparmiare spazio su disco e rendere più veloce il caricamento iniziale del modello. Per campione vuoto si intende un file audio molto breve. Quando lo strumento è aperto, è possibile iniziare a caricare i campioni in Sample Map per sostituire quelli vuoti.

Impostazioni predefinite e modelli degli strumenti

Molti dei parametri di Soft SampleCell possono essere salvati come impostazioni predefinite degli strumenti. È importante comprendere le differenze che intercorrono tra le impostazioni predefinite e i modelli di strumento descritti nella prima parte del presente capitolo.

Impostazioni predefinite degli strumenti Le impostazioni predefinite vengono applicate a tutti i nuovi strumenti creati: qualsiasi strumento mono o stereo, a campione singolo o multicampione, viene configurato in base alle impostazioni predefinite di strumento correnti.

Le impostazioni predefinite vengono create ogni volta che si sceglie il comando Instrument > Set Instrument Defaults. La scelta del comando comporta la memorizzazione dei parametri Instrument e Bank correnti (ma non delle mappe di campioni dei gruppi di note).

Quando in seguito si crea un nuovo strumento, vengono applicate le impostazioni predefinite Bank e Instrument memorizzate in precedenza. I parametri specifici di strumento (Envelope, Matrix Modulation, Modulators, Trackers e Misc) verranno configurati a seconda del file di strumento aperto.

⚠ *Se si utilizzano contemporaneamente una scheda SampleCell II e Soft SampleCell, la scelta del comando Set Instrument Defaults comporta l'impostazione dei soli valori predefiniti del dispositivo SampleCell al quale lo strumento selezionato è assegnato. Quando si desidera applicare lo stesso gruppo di valori predefiniti sia per la scheda SampleCell che per Soft SampleCell, eseguire una volta il comando Set Instrument Defaults in ciascuno dei due ambienti.*

Modelli degli strumenti I modelli degli strumenti consentono di salvare gruppi di impostazioni predefinite diversi e, rispetto alle impostazioni predefinite, offrono il vantaggio costituito dalla memorizzazione delle mappe di campioni dei gruppi di note.

Utilizzo dei generatori di tracciamento

I generatori di tracciamento possono essere utilizzati per varie operazioni, quali la creazione di curve di riposta personalizzate, l'aumento della risoluzione delle impostazioni di modulazione della matrice (Matrix Modulation), l'aggiunta di un elemento di randomizzazione dei toni, nonché il miglioramento dell'effetto di vibrato e di altri parametri relativi alle prestazioni.

Curve di risposta personalizzate

Le curve di risposta personalizzate consentono di incrementare o diminuire il valore di un parametro basandosi sul valore di un altro parametro. Grazie ai generatori di tracciamento, è possibile disegnare una curva di risposta personalizzata che semplifichi l'aumento della risoluzione di qualsiasi indirizzamento di modulazione della matrice per ottenere un effetto di vibrato ancora migliore e altri effetti.

Di seguito vengono riportati alcuni esempi delle modalità di impiego delle curve di risposta personalizzate in situazioni diverse.

Aumento della risoluzione della modulazione della matrice

I generatori di tracciamento possono essere utilizzati per aumentare la risoluzione della modulazione della matrice, per esempio quando il valore di ampiezza 2 della matrice si rivela insufficiente, mentre il valore 3 è troppo elevato.

Il problema può presentarsi quando si assegna la velocity a un tono per simulare le variazioni naturali nella batteria e in altri strumenti a percussione. In casi del genere, un'impostazione di modulazione troppo alta potrebbe determinare un'alterazione troppo marcata del tono del campione (per esempio i tam-tam potrebbero avere il suono dei timpani), mentre un'impostazione troppo bassa potrebbe portare a risultati impercettibili.

Inoltre, si potrebbe voler evitare che il tono di un kick drum o di un campanaccio fluttui quanto quello di altri componenti dell'insieme.

Di seguito viene fornito un esempio dell'utilizzo del generatore di tracciamento per modulare in modo preciso un modulatore di controllo, in questo caso la velocity, al fine di ottenere una migliore risoluzione da un indirizzamento di modulazione della matrice.

Provare a utilizzare uno strumento quale un kit di percussioni. Utilizzare il generatore di tracciamento per animare il suono della batteria lasciando immutato il tono dei cembali.

Per utilizzare il generatore di tracciamento:

1 Aprire la finestra Trackers e scegliere lo strumento desiderato dal menu a comparsa Instrument.

2 Dal menu a comparsa Tracker 1, scegliere Velocity.

3 Modificare la curva di tracciamento in modo da deviarla leggermente rispetto alla forma lineare predefinita. Provare ad alzare o ad abbassare leggermente i punti di interruzione rispetto al centro. Provare con diverse impostazioni per raggiungere il risultato desiderato.

4 Nella finestra Bank, selezionare lo strumento desiderato.

5 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Tracking Generator 1 dal menu a comparsa Source e Pitch dal menu a comparsa Destination.

6 Impostare l'ampiezza (Amplitude) di modulazione su 5 e riprodurre lo strumento.

Se è necessaria un'ulteriore regolazione, aumentare o diminuire l'ampiezza della modulazione della matrice dell'indirizzamento sulla destinazione Pitch oppure tornare al generatore di tracciamento e modificare la curva di risposta. Eseguire prove con questi due parametri fino a quando lo strumento non presenterà l'esatto livello di risposta.

Randomizzazione del tono

I generatori di tracciamento consentono anche di aggiungere variazione e randomizzazione di tono agli strumenti per aumentarne il realismo e la vivacità. Questa tecnica si rivela particolarmente utile per l'emulazione di strumenti quali dulcimeri, kora e altri strumenti a corda non occidentali.

Variazione di tono con incrementi diversi dal semitono

Nell'esempio seguente viene spiegato come ottenere una variazione di tono con incrementi diversi dal semitono mediante il generatore di tracciamento.

Per randomizzare il tono con incrementi diversi dal semitono:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Misc Parameters e deselezionare Key Track.

3 Aprire la finestra Trackers e selezionare MIDI Note # dal menu a comparsa. Impostare il generatore di tracciamento sulla curva lineare predefinita, se l'impostazione corrente è diversa. Se necessario, premere il tasto Opzione e fare clic sui punti di interruzione per reimpostarli.

4 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Tracking Generator dal menu a comparsa Source e Pitch dal menu a comparsa Destination.

5 Impostare l'ampiezza su 99.

Queste operazioni dovrebbero produrre incrementi di tono diversi dal semitono. Eseguire prove con l'ampiezza della modulazione della matrice e la curva di tracciamento fino a ottenere l'intonazione desiderata.

Variazione minima con la randomizzazione del tono

Nell'esempio seguente viene spiegato come ottenere una variazione di tono minima mediante il generatore di tracciamento.

Per randomizzare il tono con incrementi minimi:

1 Aprire la finestra Trackers e scegliere lo strumento desiderato dal menu a comparsa Instrument.

2 Dal menu a comparsa Tracker 1 scegliere Random Generator.

3 Modificare la curva di tracciamento in modo da deviarla rispetto alla forma lineare predefinita. Le aree in cui la curva è stata aumentata sono caratterizzate da una maggiore applicazione di Random Generator.

La curva costituisce la base della randomizzazione dello strumento, in quanto rappresenta visivamente le gamme in cui lo strumento suonerà diesis o bemolle.

4 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Tracking Generator 1 dal menu a comparsa Source e Pitch dal menu a comparsa Destination.

5 Impostare l'ampiezza di modulazione su 10 e riprodurre lo strumento.

Lo strumento risulterà leggermente stonato, mentre verrà mantenuto il centro del tono.

Per ottenere una variazione di tono maggiore nella risposta dello strumento:

1 Tornare alla finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Random Generator dal menu a comparsa Source e Pitch dal menu a comparsa Destination.

2 Impostare l'ampiezza di modulazione su 12.

3 Riprodurre ripetutamente una nota sul controller MIDI, ascoltando le variazioni di tono prodotte dal Random Generator.

Random Generator è generalmente una sorgente di modulazione minima accurata in grado di aggiungere una destabilizzazione molto naturale alla tonalità dello strumento.

Vibrato dinamico

I generatori di tracciamento possono anche essere utilizzati per l'impostazione del vibrato dinamico. In Soft SampleCell è disponibile un tipo di vibrato predefinito creato mediante l'impostazione dell'oscillatore LFO 1 su Pitch. Utilizzando il generatore di tracciamento, è possibile applicare una curva di risposta che modifichi l'ampiezza del vibrato a seconda del tono relativo della nota.

Per questo esempio, prendere in considerazione il suono del vibrato applicato ai violini e ad altri strumenti ad arco. Il vibrato è generalmente più ampio nei registri alti di quanto non lo sia nei registri bassi. La ragione appare chiara se si osserva la tastiera di una chitarra, in cui i tasti corrispondenti alle note più alte, nella parte inferiore della tastiera, sono più ravvicinati. Maggiore è la frequenza, minore sarà la distanza tra i toni.

La stessa tecnica di vibrato può variare il tono di ± un quarto di tono quando applicata alla nota inferiore, ma molto di più (un semitono o superiore) se applicata a una ottava superiore sulla stessa corda.

È possibile utilizzare il generatore di tracciamento per impostare una curva che, una volta mappata sul valore LFO 1 Amplitude che genera il vibrato, consenta di aumentare l'ampiezza del vibrato nei registri superiori per corrispondere maggiormente a questo effetto. Sebbene sia facile eseguire l'operazione mappando MIDI Note # su LFO 1 Amplitude

nella finestra Matrix Modulation, la risoluzione dell'ampiezza di modulazione della matrice potrebbe non essere sufficiente per ottenere il risultato desiderato.

I generatori di tracciamento possono fornire un grado più sottile di variazione di vibrato, specialmente quando la gamma dello strumento è limitata.

Per aggiungere il vibrato dinamico:

1 Aprire la finestra Trackers e scegliere lo strumento desiderato dal menu a comparsa Instrument.

2 Dal menu a comparsa Tracker 1 scegliere MIDI Note #.

3 Modificare la curva di tracciamento innalzando leggermente i punti di interruzione superiori e abbassando leggermente i punti di interruzione inferiori.

4 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

5 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Tracking Generator 1 dal menu a comparsa Source e LFO 1 dal menu a comparsa Destination.

6 Creare un secondo indirizzamento di modulazione scegliendo LFO 1 dal menu a comparsa Source e Pitch dal menu a comparsa Destination. (Se l'indirizzamento esiste già, saltare questo passaggio.)

7 Impostare l'ampiezza di modulazione su 15 e riprodurre lo strumento.

8 Regolare l'ampiezza di modulazione fino a ottenere l'effetto desiderato.

Vibrato ritardato

Il vibrato ritardato è un altro effetto espressivo. Molti cantanti e strumentisti non applicano il vibrato immediatamente. Preferiscono piuttosto mantenere stabilmente, per un periodo di tempo variabile, una nota lunga che gradualmente verrà caratterizzata da incrementi di vibrato.

In Soft SampleCell, ciò può essere ottenuto mappando il controllo Modulation del controller MIDI sull'ampiezza LFO adeguata, utilizzando il generatore di rampe per ritardare il vibrato in modo costante oppure utilizzando un inviluppo per ritardare il vibrato in modo variabile.

Controllo Modulation Il modo più facile per ottenere il vibrato ritardato consiste nell'utilizzare il controllo Modulation per controllare l'ampiezza LFO. Questo metodo è ideale quando si ha una mano libera, ma è impraticabile quando entrambe le mani sono occupate e non si dispone di un controller a pedale.

Generatore di rampe Per creare un effetto di vibrato ritardato è anche possibile utilizzare un generatore di rampe. L'unico inconveniente di questa tecnica consiste nel fatto che la velocità del generatore di rampe non può essere modulata da nessun altro parametro, quali Mod Wheel, MIDI Note #, Pressure e così via.

Inviluppo L'utilizzo di un inviluppo per controllare il tempo di ritardo del vibrato offre grande flessibilità e richiede solo alcuni passaggi operativi.

Per utilizzare il generatore di rampe per il vibrato ritardato:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Modulators e impostare Ramp Time su un valore piuttosto alto (sarà possibile regolarlo opportunamente in seguito).

3 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Ramp Generator dal menu a comparsa Source e LFO 1 dal menu a comparsa Destination.

4 Impostare l'ampiezza di modulazione su 30.

5 Se necessario, regolare il controllo Ramp Time nella finestra Modulators oppure l'ampiezza della modulazione nella finestra Modulation Matrix fino a ottenere l'effetto desiderato.

Ritardo del vibrato dinamico

Sebbene l'esempio precedente garantisca risultati apprezzabili, tuttavia il valore di ritardo rimane invariato indipendentemente dal tono. Per produrre un'applicazione meno lineare del vibrato, è possibile utilizzare il generatore di tracciamento per aggiungere una curva di risposta al valore di ritardo.

Per utilizzare un generatore di tracciamento per il vibrato ritardato:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Trackers e scegliere MIDI Note # dal menu a comparsa Tracker 1.

3 Modificare la curva di tracciamento. Per ottenere un vibrato che venga visualizzato più rapidamente nei registri più alti, innalzare i punti di interruzione superiori. Per ottenere un vibrato che venga visualizzato più lentamente sulle note di registro più basso, abbassare leggermente i punti di interruzione inferiori.

4 Aprire la finestra Envelopes e impostare un attacco lento per Envelope 2.

5 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Tracking Generator 1 dal menu a comparsa Source e Envelope 2 Attack dal menu a comparsa Destination.

6 Impostare l'ampiezza di modulazione su -11. In tal modo, il tempo di Envelope Attack viene ridotto nelle note più elevate.

7 Creare un secondo indirizzamento di modulazione scegliendo Envelope 1 Attack dal menu a comparsa Source e LFO 1 dal menu a comparsa Destination.

8 Impostare l'ampiezza di modulazione su 30.

9 Riprodurre le note nei registri inferiore, medio e superiore del controller MIDI e ascoltare a quale velocità inizia a comparire il vibrato.

Se necessario, tornare alle finestre Tracking Generator e Matrix Modulation per regolare il ritardo del vibrato fino a ottenere l'effetto desiderato.

Filtri

I filtri degli strumenti consentono di ottenere numerosi effetti creativi. Due usi possibili consistono nell'aumento di nitidezza degli strumenti batteria e percussioni e nella riduzione del rumore su campioni con attacchi lenti.

Utilizzo dei filtri per controllare dinamicamente la nitidezza delle percussioni

Un modo semplice, ma efficace, per aumentare la nitidezza delle sequenze di batteria e percussioni consiste nell'utilizzare i filtri di Soft SampleCell.

Per utilizzare il filtro per aumentare la nitidezza delle percussioni:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Misc Parameters facendo clic sul pulsante Misc Parameters o selezionando Windows > Misc Parameters.

3 Dal menu a comparsa Filter Poles, scegliere 1 pole.

4 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Velocity dal menu a comparsa Source e Filter Frequency dal menu a comparsa Destination.

5 Impostare l'ampiezza di modulazione su ±30. Non impostarla su valori troppo alti, altrimenti il filtro potrebbe chiudersi completamente sulle note più deboli.

Questo indirizzamento di modulazione consente di ottenere una batteria simile a quella reale, che alle volte può suonare più nitida quando viene colpita con maggiore forza e avere un suono sordo quando colpita più debolmente.

6 Aprire la finestra Misc Parameters e impostare Filter Cutoff su un valore inferiore a quello massimo.

7 Impostare l'opzione Overlap Amount su 75.

In tal modo si eviterà che le note successive taglino quelle precedenti, dato che il filtro risponde a nuove quantità di velocity.

L'unico limite di questa tecnica consiste nel fatto che nessuna dinamica del batterista è coerente quanto la risoluzione 0-127 della velocity MIDI. Nei casi in cui si desideri una variazione superiore a quella dell'esempio Velocity-a-Filter, è possibile aggiungere Random Generator nel missaggio per modulare ulteriormente il filtro in modo più o meno impercettibile.

Per utilizzare Random Generator per migliorare il filtraggio:

1 Impostare il percorso di modulazione da Velocity a Filter come descritto nell'esempio precedente, utilizzando il il filtro a 1 polo.

2 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione supplementare scegliendo Random Generator dal menu a comparsa Source e Filter Frequency dal menu a comparsa Destination.

Dovrebbero quindi essere disponibili due sorgenti di modulazione del filtro: Velocity e Random Generator.

3 Impostare l'ampiezza di modulazione del percorso Random Generator a Filter su un valore relativamente alto, quindi effettuare delle prove fino a ottenere un buon equilibrio tra il controllo della frequenza del filtro mediante la velocity e il controllo della frequenza mediante Random Generator.

Tenere presente che Random Generator è una sorgente di modulazione minima accurata, quindi potrebbe essere necessario creare più indirizzamenti Random Generator a Filter Frequency per ottenere risultati più adeguati.

Filtraggio del rumore

Se si dispone di un campione con rumore, il rapporto segnale/rumore nella gamma dinamica inferiore potrebbe non essere accettabile. Il fenomeno è più evidente durante la fase di decadimento del campione, in cui il rumore di ambiente viene percepito durante la dissolvenza del campione.

Per ridurre l'effetto di tale rumore, provare a definire un percorso da Envelope 3 a Filter Frequency nella finestra Modulation Matrix. Utilizzare un'ampiezza di modulazione non troppo elevata, in modo che il filtro si apra quando il suono aumenta e si chiuda quando il suono si attenua.

Filtraggio degli effetti sonori per film/video

Per un maggiore controllo dello spettro di frequenze di un effetto sonoro, è possibile utilizzare il controller MIDI esterno e i filtri di Soft SampleCell. L'effetto funziona in modo particolarmente soddisfacente con i suoni caratterizzati da una grande quantità di contenuto ad alta frequenza.

Segue un esempio delle situazioni in cui l'effetto risulta utile. Si consideri il caso in cui si creano effetti sonori per la scena di un filmato in cui si vede sfrecciare un jet. Se la scena viene girata in uno spazio aperto, probabilmente il campione grezzo della libreria di effetti sonori risulterà abbastanza realistico.

Ma cosa succede se la scena viene girata in una strada cittadina, circondata da grattacieli? In questa situazione, il rumore dei motori verrebbe dapprima silenziato, quindi crescerebbe di intensità finché il jet non verrà a trovarsi direttamente sopra l'osservatore.

Quando il jet si allontana, il suono prodotto diminuirebbe di nuovo, fino a scomparire a causa della distanza.

Creando un indirizzamento di modulazione della matrice con il controllo Modulation del controller MIDI impostato su Filter Frequency, è possibile eseguire cambiamenti di filtro in tempo reale osservando un video di riferimento. Ciò consente di far corrispondere i tempi di avvicinamento (il filtro si apre lentamente), di passaggio (il filtro è completamente aperto) e di allontanamento (il filtro si richiude progressivamente) del jet.

Idee per l'esecuzione di strumenti ensemble

Nella presente sezione vengono descritti alcuni esempi di utilizzo degli indirizzamenti di modulazione della matrice al fine di migliorare l'esecuzione degli strumenti d'assieme, quali le sezioni degli ottoni e degli strumenti a corda.

Utilizzo di un controllo Modulation

La modulazione della curva del tono o del tono LFO è adeguata per i suoni sintetizzati e per alcuni assoli di strumenti acustici, quali la chitarra o la tromba. Tuttavia, gli strumenti acustici d'assieme raramente sembrano autentici quando sono tutti modulati sulla stessa frequenza di campionamento e quindi spesso il controllo Modulation (o anche il controllo Pitch) non viene utilizzato con tali strumenti. I

controlli Modulation e/o Pitch consentono invece di controllare in tempo reale altri parametri, che si possono utilizzare in modo molto espressivo e con un'elevata potenza.

Aumento dell'espressività mediante la selezione dei campioni

Questa tecnica è applicabile a uno strumento d'assieme con numerose zone di velocity per gruppo di note (più sono, meglio è). Il componente principale di questo effetto è il controllo della selezione dei campioni tramite il controllo Modulation.

Quando le zone di velocity dello strumento contengono più variazioni dinamiche del suono, il risultato è una maggiore espressività lungo tutta la gamma dinamica dello strumento. Quando le varie zone di velocity contengono riff o inflessioni stilistiche diversi, il controllo Modulation consente di eseguire parti con sfumature molto maggiori.

Per utilizzare il controllo Modulation per la selezione dei campioni in tempo reale:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Mod Wheel dal menu a comparsa Source e Sample Select dal menu a comparsa Destination.

Per il momento, è preferibile disattivare qualsiasi altra mappatura del controllo Modulation, quali LFO o altre assegnazioni standard.

3 Effettuare delle prove con il controllo Modulation durante la riproduzione a livelli dinamici diversi.

Il controllo Modulation potrebbe causare l'attivazione delle zone di velocity superiori, mentre il volume verrà ancora controllato dalla velocity.

È possibile utilizzare questa tecnica anche per simulare un effetto in tempo reale della barra di trazione di percussione di un organo Hammond spinta avanti e indietro. Se si caricano campioni con numerose percussioni nelle zone di velocity superiori, il controllo Modulation consente di attivare i suoni con un attacco più intenso, anche a velocity basse.

Ecco un altro trucco da provare:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Mod Wheel dal menu a comparsa Source ed Envelope 3 Amplitude dal menu a comparsa Destination.

3 Impostare l'ampiezza di modulazione su -99.

In questo modo si crea un vero e proprio controllo di volume per la realizzazione delle dissolvenze in uscita.

4 Aprire la finestra Trackers e scegliere Mod Wheel dal menu a comparsa Tracker 1.

5 Modificare la curva di tracciamento abbassando i punti di interruzione centrali e definendo una forma crescente.

La combinazione dei due indirizzamenti di modulazione della matrice consente di utilizzare il controllo Modulation per ottenere una gamma di espressione dinamica molto più ampia.

Miglioramento degli strumenti ad arco

Gli strumenti ad arco non presentano attacchi uniformi a livelli dinamici diversi. Ad esempio, il violoncello, quando suonato per produrre una nota alta, risponde immediatamente producendo un suono. Tuttavia, quando viene suonato piano, l'attacco è leggermente ritardato a causa della minore pressione esercitata dall'arco sulla corda.

Se non si ha la possibilità di utilizzare strumenti ad arco multicampione, è possibile simulare questo effetto mappando Envelope 1 o 2 sull'inviluppo di controllo dell'ampiezza Envelope 3.

Per migliorare il realismo di un ensemble a corda:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra di dialogo Envelopes.

3 Modificare Envelope 2 aumentandone il tempo di attacco in modo che risulti superiore (ossia più lento) al valore dell'attacco Envelope 3 (Envelope 3 Attack).

Quanto maggiore è la differenza tra questi due parametri, più marcato risulterà l'effetto.

4 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Velocity dal menu a comparsa Source e Envelope 3 Amplitude dal menu a comparsa Destination. Impostare l'ampiezza di modulazione su 90.

5 Creare un secondo indirizzamento di modulazione scegliendo Envelope 2 dal menu a comparsa Source e Envelope 3 Attack dal menu a comparsa Destination. Impostare l'ampiezza di modulazione su 30.

Envelop 2 risponderà alle note suonate piano, mentre Envelope 3 risponderà a una velocity elevata.

Per un realismo ancora maggiore, impostare Envelope 2 su Filter con un'ampiezza di modulazione di 99.

Chorus

L'effetto chorus è utile per conferire maggiore spessore agli strumenti. È possibile ottenere ottimi effetti chorus seguendo le istruzioni dell'esempio seguente.

Per utilizzare l'effetto chorus:

1 Nella finestra di dialogo Bank copiare e incollare lo strumento desiderato in modo da avere due copie dello stesso strumento nel banco.

2 Nella finestra Bank selezionare lo strumento copiato.

3 Aprire la finestra Misc Parameters e disaccordare leggermente lo strumento utilizzando il dispositivo di scorrimento Detune.

Per ottenere ulteriori effetti chorus, provare a definire un percorso da Modulator a Pitch per il secondo strumento. Effettuare delle prove con impostazioni LFO Sync e Waveform diverse.

Altri trucchi ed effetti

Di seguito vengono descritte altre tecniche che consentono di conferire maggiore realismo agli strumenti campionati.

Controllo del parametro Sample Start mediante la velocity

Quando si aggiunge il rumore di passi o un effetto sonoro simile a un progetto, il semplice aumento del volume dell'effetto quando un personaggio si avvicina risulta spesso insufficiente. Invece di aumentare il volume, è possibile modificare il rumore dei passi in modo che l'attacco del suono risulti via via più pronunciato man mano che il personaggio si avvicina.

A tal fine, mappare Velocity su Sample Start Point nella finestra Matrix Modulation.

Per controllare il parametro Sample Start mediante la velocity:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Sample Map e fare doppio clic sul campione per visualizzare la finestra Sample Parameters.

3 Regolare Zone Start sulla velocity inferiore che si attiverà.

4 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare un indirizzamento di modulazione scegliendo Velocity dal menu a comparsa Source e Sample Start Point dal menu a comparsa Destination.

5 Impostare l'ampiezza di modulazione su un valore negativo. In questo modo, il campione verrà avviato prima con velocity superiori.

Miglioramento delle percussioni

La randomizzazione di campioni consente di riprodurre casualmente campioni diversi con le stesse note MIDI ed è particolarmente utile quando si creano batterie campionate meno ripetitive. Per utilizzare questa tecnica, è necessario uno strumento con almeno 2 zone di velocity definite nei campioni.

Per randomizzare la selezione dei campioni:

1 Nella finestra Bank selezionare lo strumento desiderato.

2 Aprire la finestra Matrix Modulation e creare tre indirizzamenti di modulazione identici scegliendo Random Generator dal menu a comparsa Source e Sample Select dal menu a comparsa Destination.

3 Impostare l'ampiezza di modulazione su 99.

Poiché Random Generator seleziona i canali sinistro/destro in modo indipendente, questo esempio può essere applicato solo ai campioni mono. Per esempio, potrebbe riprodurre il canale sinistro del campione 1 e il canale destro del campione 2.

Se si utilizzano campioni stereo, si può evitare il problema utilizzando un oscillatore LFO, invece di Random Generator, per modulare Sample Select.

capitolo 6

Menu di Soft SampleCell

Menu File

Menu File

New

Consente di creare un banco o uno strumento nuovo. I quattro tipi di strumento disponibili sono:

Multi-Sample Instrument (Strumento multicampione) Strumento che utilizza uno o più campioni mono con opzioni di modulazione.

Stereo Multi-Sample Instrument (Strumento multicampione stereo) Strumento che utilizza uno o più campioni stereo con opzioni di modulazione.

Single-Sample Instrument (Strumento a campione singolo) Strumento che utilizza un solo campione mono in un singolo gruppo di note senza opzioni di modulazione.

Stereo Single-Sample Instrument (Strumento a campione singolo stereo) Strumento che utilizza uno o più campioni stereo in un singolo gruppo di note senza opzioni di modulazione.

Open

Consente di aprire un banco, uno strumento o un campione esistente.

Close

Consente di chiudere la finestra attiva.

Close All

Consente di chiudere tutte le finestre correntemente aperte.

Save All Changed

Consente di salvare tutte le modifiche apportate ai banchi aperti e a tutti gli strumenti in essi contenuti.

Save Bank

Consente di salvare il banco corrente nell'unità e nella directory dalle quali è stato caricato.

Save Bank As

Consente di salvare il banco corrente in un'unità e in una directory specifiche. Il comando consente inoltre di salvare gli strumenti e i campioni in una directory nuova.

Revert Bank

Consente di ripristinare l'ultima versione salvata del banco corrente.

Save Instrument

Consente di salvare lo strumento correntemente selezionato nell'unità e nella directory dalle quali è stato caricato.

Save Instrument As

Consente di salvare lo strumento corrente in un'unità e in una directory specifiche. Consente inoltre di salvare tutti i campioni associati allo strumento in una directory nuova.

Revert Instrument

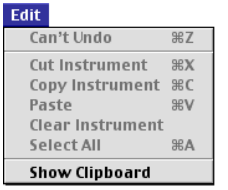
Consente di ripristinare l'ultima versione salvata dello strumento.

Get Bank Info

Consente di visualizzare i commenti relativi al banco corrente. I commenti relativi al banco vengono visualizzati nelle finestre di dialogo Open e Where Is.

Quit

Consente di uscire da Soft SampleCell.

Menu Edit

Menu Edit

Undo

Consente di annullare l'ultimo comando o l'ultima modifica effettuati (non tutti i comandi/modifiche possono essere annullati).

Cut Instrument

Consente di rimuovere lo strumento correntemente selezionato da un banco e di memorizzarne una copia negli Appunti. Non è possibile annullare questo comando.

Copy Instrument

Consente di memorizzare una copia dell'elemento correntemente selezionato negli Appunti, senza rimuoverlo dal banco. Non è possibile annullare questo comando.

Paste Instrument

Consente di incollare nel banco corrente la copia di uno strumento memorizzata negli Appunti. La copia dello strumento rimane anche negli Appunti. Non è possibile annullare questo comando.

Clear Instrument

Consente di rimuovere lo strumento correntemente selezionato da un banco senza memorizzarne una copia negli Appunti. Non è possibile annullare questo comando.

Show Clipboard

Consente di visualizzare il contenuto corrente degli Appunti.

Menu Instrument

Menu Instrument

New Velocity Zone

Consente di creare una nuova zona di velocity all'interno del gruppo di note correntemente selezionato e di caricarvi un campione selezionato. È possibile creare fino a 6 zone di velocity per gruppo di note. Se si seleziona un campione stereo per uno strumento mono, è possibile selezionare, come canale da caricare, il canale 1 (sinistro) o il canale 2 (destro).

New Key Group

Consente di creare un nuovo gruppo di note per il campione selezionato e di caricarvi il campione. Ogni strumento può avere fino a 60 gruppi di note. Il nuovo gruppo di note viene collocato all'estremità destra della finestra Sample Map, con un intervallo predefinito di una nota.

Add Multiple Key Groups

Consente di selezionare e caricare contemporaneamente in un strumento numerosi campioni. Il comando è utile per la creazione rapida di strumenti multicampione.

Load Sample

Consente di caricare un campione nel gruppo di note o nella zona di velocity correntemente selezionati.

Unload Sample

Consente di scaricare il campione correntemente selezionato da uno strumento, mantenendo tuttavia la mappatura del gruppo di note/zona di velocity e i riferimenti al file.

Reload Sample

Consente di caricare nuovamente un campione o una regione scaricati o modificati e quindi salvati di nuovo.

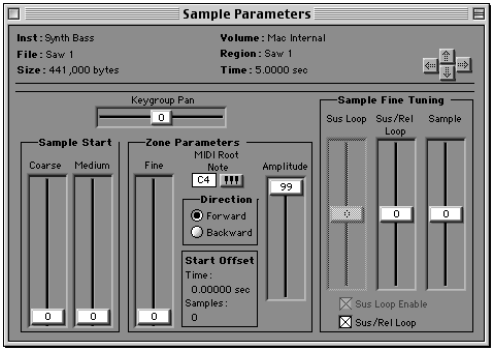
Change Sample

Consente di caricare un nuovo campione nel gruppo di note o nella zona di velocity correntemente selezionati. Verranno applicati tutti i parametri (Start Point, Tuning e così via) impostati per il campione.

Sample Parameters

Consente di aprire la finestra Sample Parameters, in cui è possibile impostare i parametri relativi al campione correntemente selezionato nella finestra Sample Map.

È possibile visualizzare la finestra Sample Parameters anche facendo doppio clic su un campione nella finestra Sample Map.



Finestra Sample Parameters

Parametri di campione

Nella finestra Sample Parameters vengono visualizzate le informazioni descritte di seguito:

Instrument Mostra il nome dello strumento di Soft SampleCell che contiene il file del campione correntemente selezionato.

File Mostra il nome del file di campioni correntemente selezionato.

Size Mostra la dimensione della regione o del file correntemente selezionati.

Volume Mostra la posizione del file di campioni correntemente selezionato.

Region Mostra il nome della regione correntemente selezionata.

Time Mostra la lunghezza del file o della regione (in secondi).

Parametri globali

I parametri descritti di seguito sono parametri di campione globali. Il loro effetto è percettibile in tutti gli strumenti aperti che utilizzano il campione selezionato:

Sample Start - Coarse Consente di regolare il punto di inizio del campione in tutta la lunghezza del campione.

Sample Start - Medium Fornisce regolazioni di precisione per l'impostazione Sample Start - Coarse.

Fine Tuning - Sus Loop Consente di impostare la regolazione di precisione del tono del campione durante il loop di sostenimento. Questo dispositivo di scorrimento è disponibile solamente quando il campione presenta due loop.

Fine Tuning - Sus / Rel Loop Consente di regolare il tono di un loop di sostenimento/rilascio o di un loop di rilascio di un campione. Questo controllo non è disponibile se il campione è privo di loop. Se un campione presenta un solo loop, il controllo Sus/Rel consente di regolare con precisione l'audio riprodotto durante i loop di sostenimento e rilascio. Se un campione presenta due loop, il controllo consente di regolare l'audio riprodotto durante il loop di rilascio.

Fine Tuning - Sample Consente di impostare la regolazione di precisione globale del tono del campione.

Sus Loop Enable Quando è selezionata, questa casella di controllo consente di attivare il loop di sostenimento. Fare clic per selezionarla/deselezionarla. Questo controllo è disponibile solo se il campione contiene due loop.

Sus/Rel Loop Quando è selezionata, questa casella di controllo consente di attivare il loop di sostenimento/rilascio o il loop di rilascio. Fare clic per selezionarla/deselezionarla.

Parametri specifici dello strumento

I parametri descritti di seguito sono parametri specifici dello strumento. Il loro effetto è percettibile solo nello strumento corrente:

Keygroup Pan Consente di controllare il pan del campione selezionato nel campo stereo complessivo dello strumento. L'impostazione zero consente di posizionare il campione al centro del campo stereo.

Sample Amplitude Consente di impostare il volume del campione selezionato.

Fine (Zone Start) Consente di impostare il punto di inizio della riproduzione del campione con incrementi più piccoli rispetto alle impostazioni coarse/medium. Il parametro ha effetto solamente sul campione correntemente selezionato (e non sulle copie del campione usate in altri strumenti aperti) ed è utile per eliminare silenzi o transienti indesiderati all'inizio del campione.

MIDI Root Note Consente di specificare la nota MIDI che riprodurrà il campione con il tono originale. Per impostare la nota di origine MIDI, fare clic sulla tastiera a comparsa e selezionare un valore di nota.

Direction Consente di determinare il tipo di riproduzione del campione: in avanti (Forward) o all'indietro (Backward). Quando è selezionata l'impostazione Backward, i loop vengono ignorati.

Launch Sample Editor

Consente di selezionare e avviare un'applicazione di montaggio dei campioni diversa e di aprire il campione correntemente selezionato. Una volta terminato il montaggio, è necessario utilizzare il comando Reload Sample se sono state utilizzate operazioni di montaggio distruttivo oppure il comando Change Sample per caricare una nuova versione del campione.

Select Sample Editor

Consente di selezionare l'applicazione di montaggio dei campioni che verrà avviata quando si fa clic sul pulsante Edit Sample.

Edit Loops

Consente di selezionare il file audio da caricare nella finestra Loop.

Edit “nome campione”

Consente di caricare nella finestra Loop il campione correntemente selezionato nella finestra Sample Map.

Convert Instrument to Stereo/Mono

Consente di convertire lo strumento correntemente selezionato in stereo, se si tratta di uno strumento mono, e viceversa. Il nome del nuovo strumento sarà accompagnato dalla definizione “mono” o “stereo”.

Get Instrument Info

Consente di visualizzare i commenti sullo strumento correntemente selezionato. I commenti sono utili per creare appunti sugli strumenti, ad esempio “Il controllo Pitch controlla il tono, il controllo Modulation controlla il pan” e così via.

Set Instrument Defaults

Consente di salvare i parametri (Modulators, Envelopes e così via) dello strumento correntemente selezionato come impostazioni predefinite da utilizzare quando si creano strumenti nuovi o si aggiungono strumenti esistenti a un banco. Se si crea uno strumento nuovo, le impostazioni salvate vengono applicate all'intero strumento. Se si apre uno strumento in un banco, vengono applicati solo i parametri specifici del banco salvati (pan, canale MIDI, volume strumento), poiché tutti i parametri specifici dello strumento vengono presi dallo strumento stesso.

Map All Instruments

Consente di rimappare tutti gli strumenti del banco corrente e di regolare la gamma delle note alte/basse di ogni strumento in modo che presenti una gamma di note esclusiva. Per esempio, se due strumenti vengono aggiunti a un banco e le gamme di note di entrambi sono comprese tra A0 e C8, il comando Map All Instruments consente di rimappare la gamma del primo strumento (quello più a sinistra) in modo che sia compresa tra A0 e F4 e quella del secondo in modo che sia compresa tra F#4 e C8.

Set Root Notes

Consente di impostare automaticamente la nota di origine MIDI per il campione selezionato, in base alla nota più bassa, più alta o centrale del gruppo di note del campione.

Se si utilizza un file AIFF, è possibile impostare la nota di origine MIDI anche utilizzando la definizione della nota di origine memorizzata nel file.

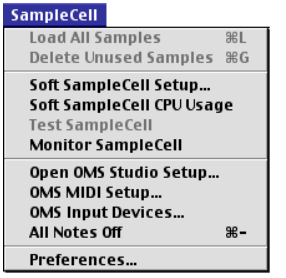
Reorder Key Groups By Root Note

Consente di riorganizzare i gruppi di note selezionati nella finestra Sample map (compresi tutti i gruppi di note a destra del gruppo di note selezionato), disponendoli, in base alla nota di origine, in ordine crescente in tutto lo strumento.

Spread Key Groups

Consente di spostare e ridimensionare i gruppi di note selezionati (inclusi tutti i gruppi di note a destra del gruppo di note selezionato) in modo che abbiano la stessa ampiezza e la stessa gamma.

Menu SampleCell



Menu SampleCell

Load All Samples

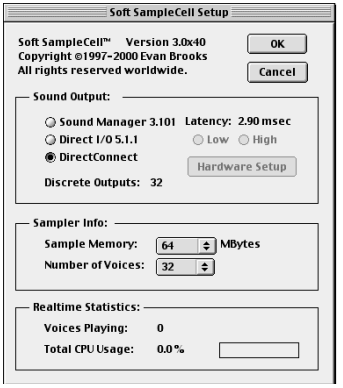
Consente di caricare tutti i campioni necessari per il banco e gli strumenti correntemente aperti.

Delete Unused Samples

Consente di rimuovere dalla memoria tutti i campioni non utilizzati dallo strumento corrente.

Soft SampleCell Setup

Utilizzare la finestra di dialogo visualizzata per configurare le opzioni di polifonia delle voci, di memoria per il campionamento e di uscita audio di Soft SampleCell. Per informazioni dettagliate sull'uso di questo comando, vedere “Configuration de Soft SampleCell” a pagina 5.



Finestra Soft SampleCell Setup

Soft SampleCell CPU Usage

Consente di visualizzare la percentuale di risorse di elaborazione correntemente utilizzate da Soft SampleCell.

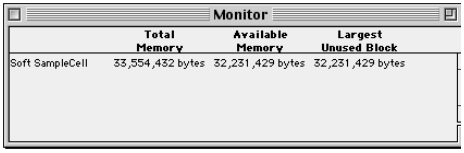
⚠ *Per ottenere le migliori prestazioni possibili, non superare un caricamento di sistema del 50%. Per ridurre l'uso della CPU, utilizzare la finestra di dialogo Soft SampleCell Setup per ridurre il numero delle voci di SampleCell.*

Test SampleCell

Quando si utilizza una scheda SampleCell, questo comando consente di eseguire i test dei vari componenti RAM e ROM della scheda. Il comando non è disponibile se non si utilizza una scheda SampleCell. Per informazioni dettagliate su questa funzione, consultare il Manuale dell'utente di SampleCell II.

Monitor SampleCell

Consente di visualizzare la quantità di memoria RAM disponibile e correntemente utilizzata da Soft SampleCell.



Finestra Monitor di SampleCell

Total Memory Mostra la quantità totale di memoria RAM assegnata per la riproduzione dei campioni in Soft SampleCell.

Available Memory Visualizza la quantità di memoria rimasta per campioni supplementari.

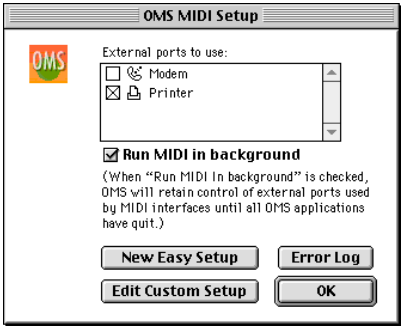
Largest Unused Block Visualizza la dimensione del blocco più grande di RAM contigua non utilizzata. In Soft SampleCell non è possibile caricare campioni di dimensioni superiori a quelle di tale blocco, in quanto per la memorizzazione dei campioni è necessario un blocco di memoria contigua.

Open OMS Studio Setup

Consente di avviare l'applicazione OMS Setup e di aprire il documento Studio Setup corrente. Per informazioni dettagliate sulla configurazione di OMS Studio Setup, vedere “Configuration d’OMS” a pagina 4.

OMS MIDI Setup

Consente di aprire la finestra di dialogo OMS MIDI Setup, nella quale è possibile attivare e disattivare le porte per la comunicazione MIDI. Per informazioni dettagliate sulla configurazione di OMS MIDI Setup, vedere “Configuration d’OMS” a pagina 4.



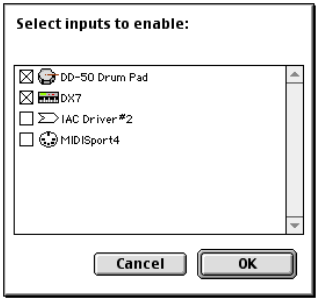
Finestra di dialogo OMS MIDI Setup

Per ulteriori informazioni, consultare il *manuale OMS*.

OMS MIDI Input Devices

Consente di aprire la finestra di dialogo OMS MIDI Input, in cui è possibile attivare i controlli e altri dispositivi MIDI per la riproduzione in Soft SampleCell. Per informazioni dettagliate sulla configurazione di OMS MIDI Setup, vedere “Configuration d’OMS” a pagina 4.

⚠ *Non attivare alcun dispositivo di ingresso OMS in questa finestra di dialogo se si prevede di utilizzare Soft SampleCell con un sequencer. L'attivazione di un dispositivo di ingresso produrrebbe infatti note doppie, in quanto i dati MIDI verrebbero trasmessi due volte: direttamente dal dispositivo MIDI e anche da una traccia MIDI del sequencer.*



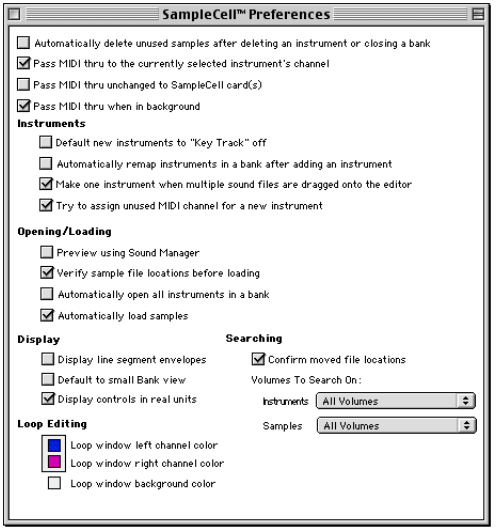
Dispositivi di ingresso MIDI OMS

All Notes Off

Questo comando consente di disattivare la riproduzione di tutte le note su tutti gli strumenti di tutti i banchi. Utilizzarlo in presenza di note MIDI incollate.

Preferences

Le opzioni della finestra Preferences consentono di personalizzare numerosi parametri di funzionamento di Soft SampleCell.



Finestra Preferences

Preferenze generali

Automatically delete unused samples Quando si chiude un banco oppure si elimina uno strumento, questa opzione consente di rimuovere dalla memoria i relativi campioni associati. Si consiglia di utilizzarla perché contribuisce a una migliore gestione della memoria.

Pass MIDI Thru to selected instrument's channel

Consente di regolare i parametri di Soft SampleCell senza dover impostare il canale MIDI corretto per attivare lo strumento selezionato. I dati MIDI in ingresso verranno inviati a tutti gli strumenti correntemente selezionati, indipendentemente dall'assegnazione del canale MIDI. Se si disattiva l'opzione, si evita la doppia attivazione delle note; questa situazione può verificarsi se il sequencer e lo strumento sono già impostati sullo stesso canale.

Quando numerosi strumenti sono assegnati allo stesso canale MIDI, la riproduzione interesserà tutti gli strumenti, non solo lo strumento correntemente selezionato.

Pass MIDI Thru unchanged Consente di attivare la riproduzione in Soft SampleCell da un sequencer MIDI o da un'applicazione MIDI residente su un computer diverso. Quando l'opzione è selezionata, le note vengono attivate in base al canale trasmesso dal controller MIDI, indipendentemente dallo strumento selezionato.

Se oltre a Soft SampleCell si utilizzano schede SampleCell II, le note MIDI verranno trasmesse agli strumenti impostati sul canale corrispondente su tutti i dispositivi SampleCell.

Se si desidera che la trasmissione MIDI si verifichi in background, selezionare anche l'opzione Pass MIDI Thru When in Background.

Pass MIDI thru when in background Consente ai dispositivi MIDI esterni di continuare ad attivare la riproduzione in Soft SampleCell, anche se Soft SampleCell Editor non è l'applicazione corrente. Per una corretta esecuzione della funzione, selezionare anche l'opzione Pass MIDI Thru Unchanged nella finestra di dialogo SampleCell Preferences.

Preferenze Instruments

Default new Instruments to "Key Track" off Specifica che le note MIDI non abbiano effetto sul tono degli strumenti nuovi. Questa funzione è utile quando si crea un banco di strumenti senza tono quale un effetto sonoro.

Automatically remap instruments Il comando estende tutti gli strumenti esistenti nel banco corrente tutte le volte che si aggiunge uno strumento nuovo. La gamma degli strumenti è distribuita su un intervallo di 5 ottave e la nota centrale di ciascun gruppo di note è assegnata alla nota di origine MIDI. Per esempio, quando vi sono 5 strumenti aperti, lo strumento più a sinistra viene assegnato tra C0 e B2 con la nota di origine impostata su F#2. Spostandosi verso destra, lo strumento successivo viene assegnato tra C3 e B3 con la nota di origine impostata su F#3 e così via. Si tratta di un metodo molto facile per creare istantaneamente banchi di effetti audio o di kit di percussioni.

Make one instrument Quando si seleziona questa opzione, tutti i file dei campioni vengono caricati in uno strumento nuovo se trascinati in Soft SampleCell Editor. Se si tratta di file AIFF, l'assegnazione del loro gruppo di note viene presa dai parametri del file AIFF.

Quando l'opzione non è selezionata, viene creato un nuovo strumento per ogni file di campioni e l'assegnazione della nota alta e bassa (Hi & Lo) rispetterà i parametri AIFF (se esistenti). Se non si tratta di file AIFF, verranno caricati e ordinati in ordine alfabetico per nome di campione.

Try to Assign Unused MIDI Channel Questa opzione sostituisce le impostazioni predefinite dello strumento e assegna automaticamente il primo canale MIDI non utilizzato disponibile a ogni strumento nuovo.

Se non vi sono canali MIDI utilizzati o disponibili, lo strumento viene impostato sul proprio canale MIDI predefinito, il che potrebbe dar luogo ad assegnazioni doppie di canali MIDI.

Questa preferenza cerca solamente i canali inutilizzati nel banco corrente. Se vi sono più banchi aperti, è possibile che la preferenza assegni un canale MIDI già utilizzato da un altro banco aperto.

Preferenze Opening/Loading

Preview using Sound Manager Questa opzione consente di utilizzare Macintosh Sound Manager per ascoltare i campioni nelle finestre di dialogo Open, New Key Group e Add Multiple Key Groups. Quando è deselezionata, l'anteprima dell'audio viene eseguita mediante la configurazione audio di Soft SampleCell. La funzione di arresto dell'ascolto non è disponibile quando si utilizza Soft SampleCell per l'anteprima.

Se oltre a Soft SampleCell si utilizzano schede SampleCell II, l'anteprima viene eseguita mediante il dispositivo SampleCell selezionato per ultimo.

Verify sample file locations Specifica se in Soft SampleCell i percorsi dei file debbano essere verificati prima del caricamento o durante il caricamento. La verifica prima del caricamento consente di rendersi conto immediatamente se Soft SampleCell Editor cerca un file su un CD che non è più disponibile. La verifica durante il

caricamento riduce le operazioni di estrazione e inserimento dei dischi quando nel banco vengono utilizzati campioni memorizzati su più CD-ROM.

Automatically open all Instruments in a Bank Questa opzione non visualizza la finestra di dialogo Select Instrument che appare normalmente quando si aprono i banchi. La finestra di dialogo Select Instrument consente di scegliere in un banco gli strumenti da caricare.

Automatically load samples Carica tutti i campioni associati quando si apre uno strumento o un banco. Quando l'opzione è disattivata, i banchi e gli strumenti vengono aperti senza il caricamento nella memoria RAM dei file di campioni associati.

Preferenze Display

Display line segment envelopes Visualizza i controlli di inviluppo nella finestra Envelope sotto forma di segmenti di linea che possono essere trascinati per operazioni di modifica. Quando l'opzione è deselezionata, i controlli di inviluppo vengono visualizzati sotto forma di dispositivi di scorrimento.

Default to Small Bank View Consente di impostare la vista predefinita dei banchi. Quando l'opzione è selezionata, i banchi appena creati o aperti vengono visualizzati nella vista a dimensioni ridotte. Quando è selezionata, i banchi vengono selezionati nella vista a schermo intero.

Display controls in real units Visualizza i parametri di strumento in valori di unità reali (ms, Hz e così via) oppure in valori di Soft SampleCell (intervallo 0-127 e altri intervalli di controllo).

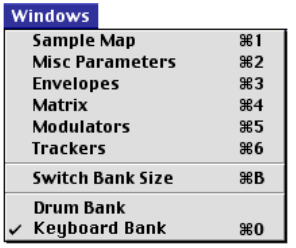
Preferenze Loop Editing

Consente di impostare i colori dei canali e dello sfondo per la visualizzazione nella finestra Loop. Per informazioni dettagliate, vedere “Selezione di colori per la finestra Loop” a pagina 66.

Preferenze Searching

La sezione Searching della finestra di dialogo Preferences consente di specificare i volumi in cui deve essere eseguita la ricerca degli strumenti e dei campioni di Soft SampleCell.

Menu Windows



Menu Windows

Sample Map

Consente di aprire la finestra Sample Map.

Misc Parameters

Consente di aprire la finestra Misc Parameters.

Envelopes

Consente di aprire la finestra Envelopes.

Matrix

Consente di aprire la finestra Matrix Modulation.

Modulators

Consente di aprire la finestra Modulators.

Trackers

Consente di aprire la finestra Trackers.

Switch Bank Size

Consente di passare dalla vista a schermo intero alla vista in dimensioni ridotte e viceversa per il banco corrente.

Elenco banchi correnti

Nella sezione inferiore del menu Windows è riportato l'elenco di tutti i banchi aperti. La selezione di un banco attiva la finestra Bank corrispondente.

appendice a

Utilizzo di Soft SampleCell con Pro Tools

Utilizzando il plug-in DirectConnect per integrare Soft SampleCell a una sessione di Pro Tools, è possibile usufruire delle funzionalità di registrazione e montaggio MIDI, di missaggio digitale e di elaborazione DSP offerte da Pro Tools.

DirectConnect è un plug-in progettato unicamente per Macintosh che consente l'indirizzamento, l'elaborazione, la registrazione e il missaggio indipendenti in ambiente Pro Tools di un massimo di 32 uscite di canale audio distinte provenienti da Soft SampleCell.

Dopo aver indirizzato le uscite Soft SampleCell su Pro Tools, è possibile eseguire le operazioni seguenti:

- Assegnazione delle uscite a ingressi ausiliari per l'elaborazione dei plug-in
- Automazione dei parametri del volume, del pan e dei plug-in
- Bouncing su disco
- Sfruttamento delle uscite audio delle interfacce audio Digidesign in dotazione

DirectConnect e numero di tracce nei sistemi Pro Tools TDM

Ogni canale dell'audio trasmesso attraverso DirectConnect utilizza la stessa quantità di larghezza di banda del bus PCI utilizzata da una singola traccia audio dei sistemi Pro Tools TDM. Per esempio, la riproduzione di 48 tracce disco su un sistema Pro Tools MIX lascia 16 canali di audio (16 mono o 8 stereo) che possono essere utilizzati con DirectConnect.

Il tentativo di utilizzo con DirectConnect di più canali di quanti ne siano disponibili può comportare la visualizzazione di un errore DAE -6042 (Bus PCI occupato).

DirectConnect e numero di tracce nei sistemi Pro Tools LE

Nei sistemi basati su Pro Tools LE, le prestazioni dipendono da numerosi fattori, tra i quali la velocità della CPU host, la memoria disponibile e le impostazioni di buffer. Digidesign non è grado di garantire 32 uscite di canale audio simultanee con DirectConnect su tutte le configurazioni di computer possibili.

Per informazioni aggiornate sulle configurazioni di CPU e di sistema consigliate, visitare il sito Web Digidesign.

DirectConnect e risorse DSP

(Solo nei sistemi TDM)

Come per altri plug-in, per il funzionamento di DirectConnect è necessario un tipo specifico di chip DSP (SRAM); la scheda MIX Core dispone di tre esemplari di questi chip DSP particolari.

Quando DirectConnect è in uso, uno dei tre chip DSP viene requisito e reso indisponibile per qualsiasi altro plug-in.

Per conoscere la quantità di risorse DSP disponibile nel sistema e le modalità correnti del suo impiego, è possibile utilizzare la finestra Show System Usage (Windows > Show System Usage). Per informazioni dettagliate, consultare la Guida di riferimento di Pro Tools.

Configurazione di Pro Tools per il protocollo MIDI

Per poter utilizzare Soft SampleCell con Pro Tools, è necessario in primo luogo configurare l'ambiente MIDI di Pro Tools.

Attivazione dei dispositivi di ingresso

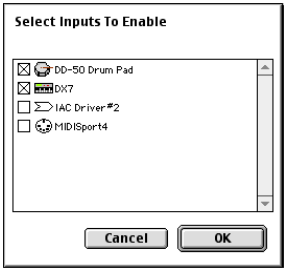
Per la riproduzione in Soft SampleCell o la registrazione di tracce MIDI da un controller tastiera MIDI, è necessario attivare il controller nella finestra di dialogo Input Devices.

Per attivare i dispositivi d'ingresso:

1 Accendere i dispositivi MIDI e avviare Pro Tools.

2 Scegliere MIDI > Input Devices.

3 Nella finestra Input Devices selezionare i dispositivi MIDI da utilizzare per la riproduzione in Soft SampleCell e la registrazione MIDI.



Attivazione dei dispositivi di ingresso MIDI

Per migliorare le prestazioni MIDI, deselezionare tutti i dispositivi MIDI inutilizzati.

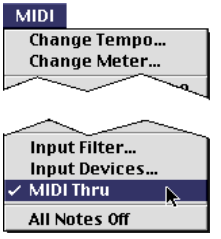
4 Fare clic su OK.

Opzione MIDI Thru

Per monitorare Soft SampleCell e altri dispositivi MIDI durante la registrazione, attivare l'opzione MIDI Thru. Quando l'opzione è attivata, Pro Tools indirizza i dati MIDI dal controller al dispositivo MIDI e al canale assegnato alla traccia MIDI correntemente attivata per la registrazione.

Per attivare la funzione MIDI Thru:

- Selezionare MIDI > MIDI Thru.



Opzione MIDI Thru attivata

Quando si utilizza la funzione MIDI Thru, disattivare il controllo locale nel controller tastiera MIDI. In caso contrario la tastiera può ricevere note MIDI doppie e causare note incollate. Per informazioni sulla disattivazione del controllo locale per lo strumento, consultare la documentazione del produttore.

⚠ *Quando la funzione MIDI Thru è attivata, gli eventi esclusivi al sistema (sysex) vengono replicati sul dispositivo MIDI assegnato alla traccia attivata per la registrazione, ma soltanto se tali eventi sono inferiori a 256 byte.*

Filtraggio degli ingressi MIDI

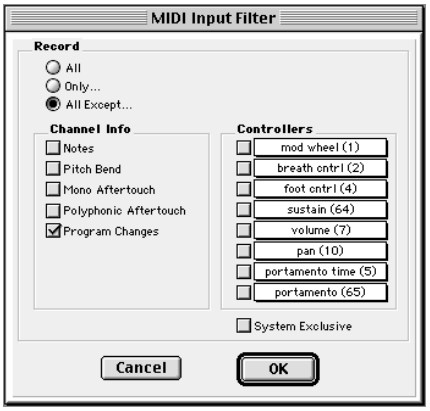
La funzione di filtraggio degli ingressi MIDI consente di filtrare determinati messaggi MIDI. È possibile impostare il filtro su All per registrare tutti i messaggi, su Only per registrare soltanto i messaggi specificati o su All except per registrare tutti i messaggi tranne quelli specificati.

Se si utilizza l'opzione Only, verranno registrati soltanto i messaggi MIDI selezionati. Al contrario, quando si seleziona l'opzione All Except, i messaggi selezionati non vengono registrati.

Per filtrare, ad esempio, i cambiamenti di programma:

1 Scegliere MIDI > Input Filter.

2 Selezionare l'opzione All Except.



Finestra di dialogo MIDI Input Filter

3 Selezionare l'opzione Program Changes. Lasciare deselezionati tutti gli altri messaggi.

4 Fare clic su OK.

Utilizzo di DirectConnect

Per la riproduzione in Soft SampleCell da Pro Tools, si utilizza DirectConnect.

Per configurare DirectConnect:

1 Avviare Soft SampleCell Editor.

2 Scegliere SampleCell > Soft SampleCell Setup e selezionare DirectConnect nella sezione delle opzioni Sound Output. Fare clic su OK.

3 Aprire i banchi di Soft SampleCell da utilizzare nella sessione Pro Tools.

4 Assegnare gli strumenti dei banchi ai canali MIDI appropriati.

5 Assegnare le uscite degli strumenti alle uscite desiderate.

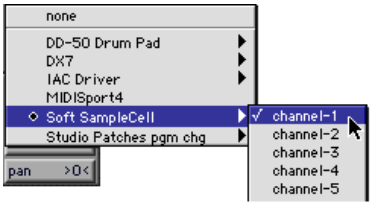
6 Avviare Pro Tools e creare una nuova sessione.

7 Scegliere File > New Track e specificare una traccia Auxiliary Input (stereo), quindi fare clic su Create.

8 Scegliere File > New Track e specificare una traccia MIDI (MIDI Track), quindi fare clic su Create.

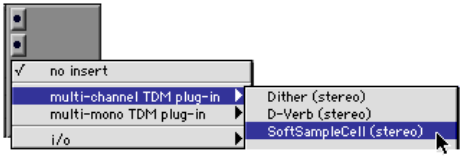
9 Nella finestra Mix fare clic sul selettore di dispositivo/canale di uscita della nuova traccia MIDI, quindi selezionare Soft SampleCell e il canale MIDI desiderato.

Gli strumenti Soft SampleCell assegnati allo stesso canale MIDI in Soft SampleCell Editor verranno attivati dalla traccia MIDI.



Selezione di Soft SampleCell quale dispositivo MIDI

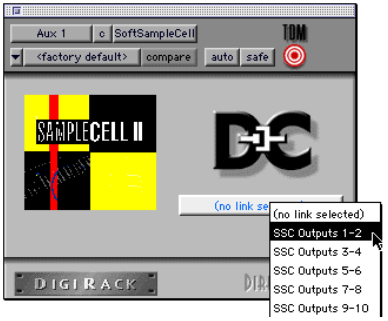
10 Nella finestra Mix assegnare il plug-in DirectConnect di Soft SampleCell alla traccia Auxiliary Input.



Inserimento di Soft SampleCell quale ingresso ausiliario

11 Nella finestra del plug-in DirectConnect impostare l'ingresso Direct Connect sull'uscita Soft SampleCell desiderata.

⚠ *L'assegnazione del canale di ingresso DirectConnect deve corrispondere all'assegnazione del canale di uscita dello strumento desiderato effettuata in Soft SampleCell Editor.*



Selezione di Soft SampleCell nel plug-in DirectConnect

12 Selezionare MIDI > MIDI Thru e attivare per la registrazione la traccia MIDI. Riprodurre alcune note sul controller MIDI per attivare Soft SampleCell.

Il monitoraggio dello strumento assegnato richiede l'attivazione per la registrazione di una traccia MIDI.

Una volta eseguita la procedura descritta, è possibile registrare e riprodurre i dati MIDI relativi allo strumento Soft SampleCell proprio come si farebbe con qualsiasi altro dispositivo MIDI di Pro Tools.

Per ulteriori informazioni sulla registrazione, il montaggio e la riproduzione MIDI, consultare la Guida di riferimento di Pro Tools.

Per aggiungere ulteriori strumenti Soft SampleCell:

1 Creare una traccia MIDI per ogni strumento Soft SampleCell da aggiungere.

2 Fare clic sul selettore di dispositivo/canale di uscita della traccia MIDI, quindi selezionare Soft SampleCell e il canale MIDI desiderato.

3 Scegliere File > New Track e creare una nuova traccia Auxiliary Input (stereo) per ogni strumento Soft SampleCell da aggiungere.

4 Nella finestra Mix assegnare il plug-in DirectConnect di Soft SampleCell a ogni nuova traccia Auxiliary Input creata.

5 Nella finestra del plug-in DirectConnect impostare l'ingresso Direct Connect di ogni nuova traccia Auxiliary Input sull'uscita Soft SampleCell desiderata.

Ripristino completo delle sessioni

Quando si salva e riapre una sessione che utilizza Soft SampleCell con il plug-in DirectConnect, in Pro Tools vengono ripristinate automaticamente tutte le impostazioni, viene avviato Soft SampleCell Editor e vengono aperti i banchi e gli strumenti appropriati. Questa funzione consente di ripristinare velocemente le configurazioni di Pro Tools e di Soft SampleCell.

Per utilizzare la funzione di ripristino, salvare la sessione corrente secondo l'ordine descritto nella procedura seguente:

Per utilizzare la funzione di ripristino completo della sessione:

1 Creare la sessione Pro Tools/Soft SampleCell attenendosi alle istruzioni della sezione “Utilizzo di DirectConnect” a pagina 94.

2 In Soft SampleCell Editor scegliere File > Save All Changed per salvare i banchi e gli strumenti. Se si desidera copiare gli strumenti e campioni in percorsi diversi, selezionare le caselle di controllo appropriate nella finestra di dialogo Save.

3 In Pro Tools scegliere File > Save Session per salvare la sessione.

4 Chiudere la sessione Pro Tools.

Alla successiva apertura della sessione, in Pro Tools verrà avviato Soft SampleCell Editor e verranno aperti i banchi e gli strumenti associati.

⚠ *Non chiudere i banchi Soft SampleCell prima di salvare la sessione Pro Tools, altrimenti non verranno attivati in Pro Tools. È inoltre necessario salvare preventivamente anche i banchi Soft SampleCell, in quanto Pro Tools non ripristina i banchi non salvati e privi di nome.*

Utenti di sistemi Digi001

Quando si utilizzano le funzionalità MIDI di un sistema Digi001, è necessario avviare Pro Tools prima di Soft SampleCell Editor (o di qualsiasi altra applicazione OMS), altrimenti Pro Tools non verrà attivato.

Inoltre, è necessario uscire dalle altre applicazioni prima di uscire da Pro Tools, altrimenti le funzionalità MIDI risulteranno disattivate sul sistema Digi001 finché tutte le applicazioni OMS non saranno state chiuse.

Se non si utilizzano le funzionalità MIDI del sistema Digi001, rimuovere il driver Digi001 OMS dalla cartella OMS per evitare le limitazioni descritte.

appendice b

Registrazione dei campioni

Sebbene non sia possibile eseguire il campionamento del materiale audio direttamente in Soft SampleCell, l'operazione può essere effettuata in vari modi utilizzando Digidesign Pro Tools o altre applicazioni di registrazione di audio digitale.

Campionamento con Pro Tools

I sistemi Pro Tools di Digidesign consentono di registrare i campioni audio da utilizzare in Soft SampleCell.

Per creare i campioni utilizzando Pro Tools:

1 Utilizzare Pro Tools per registrare su disco rigido i suoni desiderati (consultare la Guida di riferimento di Pro Tools per le necessarie informazioni). In Soft SampleCell è possibile riprodurre campioni registrati con fedeltà di 16 o 24 bit e frequenza di 44,1 o 48 kHz.

⚠ *Quando si utilizza Soft SampleCell con il plug-in DirectConnect, i campioni vengono riprodotti con la frequenza di campionamento della sessione Pro Tools. Quando si utilizza Direct I/O, i campioni vengono riprodotti con la frequenza di campionamento selezionata sull'interfaccia audio.*

2 Utilizzare gli strumenti di montaggio di Pro Tools per creare e finalizzare i campioni secondo le esigenze, quindi salvare il file audio in formato SDI, SDII, AIFF o .WAV.

3 Avviare Soft SampleCell e caricare i campioni in uno strumento. Vedere "Aggiunta/importazione di campioni" a pagina 29.

Utilizzo delle librerie audio

I partner di sviluppo di Digidesign hanno creato numerose librerie di campioni da utilizzare in Soft SampleCell. Nel CD-ROM *Demo Sounds* fornito con Soft SampleCell è possibile trovare informazioni relative a una piccola parte del materiale disponibile.

Per ulteriori informazioni sulle altre librerie audio disponibili per Soft SampleCell, contattare Digidesign o rivolgersi al proprio distributore di fiducia.

Utilizzo delle librerie audio create per altri campionatori

Poiché le librerie audio create per altri campionatori sono in formati di file audio supportati da Soft SampleCell, è possibile importarne i campioni e creare strumenti Soft SampleCell personalizzati.

È inoltre possibile utilizzare una qualsiasi delle numerose applicazioni di conversione dei file disponibili per salvare le librerie audio in un formato diverso.

Per informazioni sulle applicazioni di conversione e sulle altre applicazioni messe a punto dai partner di sviluppo di Digidesign, contattare Digidesign o rivolgersi al proprio distributore di fiducia.

appendice c

Numeri dei controller MIDI

In Soft SampleCell è possibile selezionare, come sorgenti di modulazione, due numeri di controller MIDI da un elenco di 120 unità. Ciò consente di utilizzare , per esempio, un controller Breath (controller MIDI numero 2) per modulare il volume o un pedale (controller MIDI numero 4) per modulare l'ampiezza LFO.

Tabella 1. Numeri dei controller MIDI

Numero del controller	Tipo del controller
0	Selezione banco
1	Controllo Modulation
2	Controllo Breath
3	Non definito 6
4	Controller pedale
5	Tempo portamento
6	Immissione dati
7	Volume canale
8	Bilanciamento
9	Non definito
10	Pan
11	Controller espressività

Tabella 1. Numeri dei controller MIDI

Numero del controller	Tipo del controller
12	Controllo effetto 1
13	Controllo effetto 1
14 - 15	Non definiti
16	Controller multiuso numero 1
17	Controller multiuso numero 2
18	Controller multiuso numero 3
19	Controller multiuso numero 4
20 - 31	Non definiti
32	Selezione banco
33	Controllo Modulation
34	Controllo Breath
35	Non definito
36	Controller pedale
37	Tempo portamento
38	Immissione dati
39	Volume canale

Tabella 1. Numeri dei controller MIDI

Numero del controller	Tipo del controller
40	Bilanciamento
41	Non definito
42	Pan
43	Controller espressività
44	Controllo effetto 1
45	Controllo effetto 2
46 - 47	Non definiti
48	Controller multiuso numero 1
49	Controller multiuso numero 2
50	Controller multiuso numero 3
51	Controller multiuso numero 4
52 - 63	Non definiti
64	Attivazione/Disattivazione pedale sordina (Sostenimento)
65	Attivazione/Disattivazione portamento
66	Attivazione/Disattivazione Sostenuto
67	Attivazione/Disattivazione pedale sordina
68	Footswitch legato
69	Fermata 2
70	Controller audio 1 (Variazione suono)
71	Controller audio 2 (Timbro/Intensità armonica)

Tabella 1. Numeri dei controller MIDI

Numero del controller	Tipo del controller
72	Controller audio 3 (Tempo di rilascio)
73	Controller audio 4 (Tempo di attacco)
74	Controller audio 5 (Nitidezza)
75	Controller audio 6 (Tempo di decadimento)
76	Controller audio 7 (Frequenza vibrato)
77	Controller audio 8 (Profondità vibrato)
78	Controller audio 9 (Ritardo vibrato)
79	Controller audio 10
80	Controller multiuso numero 5
81	Controller multiuso numero 6
82	Controller multiuso numero 7
83	Controller multiuso numero 8
84	Controllo Portamento
85 - 90	Non definiti
91	Livello di mandata riverbero
92	Profondità effetti 2 (Profondità Tremolo)
93	Livello di mandata chorus
94	Profondità effetti 4 (Profondità Registro celeste/Detune)
95	Profondità effetti 5 (Profondità Phaser)

Tabella 1. Numeri dei controller MIDI

Numero del controller	Tipo del controller
96	Immissione dati +1
97	Immissione dati -1
98	Numero di parametro non registrato
99	Numero di parametro non registrato
100	Numero di parametro registrato
101	Numero di parametro registrato
102 - 119	Non definiti

indice

Valori numerici

1 polo, filtro 43
4 poli, filtro 43

A

accordatura
    loop campioni 38
    strumenti 22
accordatura dei loop 38
aggiunta di campioni negli strumenti 29
aggiunta di zone di velocity 30
altoparlante, pulsante 57, 61
ampiezza del campione 38
ampiezza, valore 49
annullamento dell'autorizzazione di Soft SampleCell 4
apertura di banchi 12
assegnazione di un controller MIDI 17
assegnazione di uscite audio 19
attivazione di controller MIDI 5
Auto, frecce di individuazione punti loop 60

B

banchi 11
    apertura 12
    caricamento 12
    caricamento di strumenti 15
    chiusura 24
    commenti 21
    creazione 14, 15
    eliminazione di strumenti 16
    impostazione della vista predefinita 14
    multipli 16
    salvataggio 23
    viste 14
banchi multipli 16

C

campione, punto iniziale 36
campioni
    aggiunta negli strumenti 29
    caricamento di campioni scaricati 33
    dimensionamento 31
    eliminazione 31
    selezione manuale 30
    selezione nella finestra Sample Map 30
    selezione utilizzando la tastiera 31
    selezione utilizzando un controller MIDI 31
    sostituzione 31, 33
    sostituzione ed eliminazione 33
    spostamento 31
    spostamento in una nuova zona di velocity 32
campioni, montaggio 55
campioni, selezione 76
canali di uscita, impostazione 19
caricamento di strumenti nei banchi 15
CD-ROM del programma di installazione 3
chiusura dei banchi 24
chorus 77
commenti, aggiunta e visualizzazione 21
controller MIDI
    assegnazione a un controllo 17
    modulatori 51
    numero del controller MIDI
        assegnazione al modulatore 51
    utilizzo per l'immissione dei dati 17
controller MIDI A e B 51
controlli di accordatura dei loop 38
controllo locale 93
creazione di banchi 14
creazione di strumenti 26
crossfade della velocity 41
Crossfade Loop, pulsante 60
crossfade, loop 60

D

DAE -6042, errore 91
dati esclusivi al sistema (sysex) 93
Delete Loop Marker, pulsante 59
Detune, controllo 22
Digi001 e Soft SampleCell 96
dinamico, vibrato 71
DirectConnect, plug-in
    e risorse DSP 92
    numero di tracce 91
    ripristino completo configurazione 95
    risorse DSP 92
    utilizzo con Soft SampleCell 91
direzione di riproduzione del campione 37
disaccordo di uno strumento 22
disattivazione del tracciamento delle note 40
disco di autorizzazione
    ottenimento di una copia di backup 3
    utilizzo come chiave 3
Display Controls in Real Units, opzione 47
dispositivi di ingresso MIDI, attivazione 92
dispositivi di ingresso OMS 5
duplicazione di strumenti 16

E

Edit, comandi menu
    Clear Instrument 81
    Copy Instrument 80
    Cut Instrument 80
    Paste Instrument 80
    Show Clipboard 81
    Undo 80
Edit, menu 80
eliminazione
    gruppi di note e zone di velocity 33
eliminazione di strumenti dai banchi 16
ensemble, strumenti 75
Envelope Amount, controllo 45
Envelope, finestra 26, 45
Equal Detune, opzione 23
    Equal Detune, attivazione 23
    Equal Detune, disattivazione 23

F

file di campioni 11
file di strumenti 11
File, comandi menu
    Close 79
    Close All 79
    Get Bank Info 80
    New 79
    Open 79
    Quit 80
    Revert Bank 80
    Revert Instrument 80
    Save All Changed 79
    Save Bank 80
    Save Bank As 80
    Save Instrument 80
    Save Instrument As 80
File, menu 79
filtro 42
    1 polo 43
    4 poli 43
    controllo con un inviluppo 43
    controllo della nitidezza 74
    Filter Frequency, controllo 42
    Filter Resonance, controllo 43
    tecniche avanzate 74
Find File, finestra di dialogo 13
frecce di selezione del campione 36

G

Gate Time, controllo 45
generatore di inviluppo 44
    controllo del filtro 43
    opzioni di visualizzazione 46, 47
    stadi di inviluppo 45
    tracciamento delle note 47
generatore di rampe 51
generatore di tracciamento 51, 52
    punti di interruzione 52
gruppi di note
    distribuzione 32
    eliminazione 33
    montaggio 30
    ordinamento della posizione 31
    pan del gruppo di note 20, 37
    ridimensionamento 32
    spostamento in una nuova posizione 31
gruppi di note, pan 20, 37

H

Hi/Lo Note, menu a comparsa 18

I

immissione dei dati
- utilizzando i numeri di note MIDI 17
- utilizzando la tastiera del computer 17
- utilizzando un controller MIDI 17

impostazione
- canali MIDI 18

impostazione dei canali di uscita 19
impostazione del volume dello strumento 21
impostazione della nota di origine MIDI 34
impostazione della nota Hi/Lo MIDI 18
impostazione di zone MIDI 18
impostazioni predefinite degli strumenti 68
inizio e fine loop, indicatori 59
Input Devices, comando 92
Input Filter, comando 93
- MIDI Input Filter, finestra di dialogo 93

Instrument, comandi menu
- Add Multiple Key Groups 81
- Change Sample 81
- Convert Instrument to Stereo/Mono 83
- Edit Loops 83
- Get Instrument Info 84
- Launch Sample Editor 83
- Load Sample 81
- Map All Instruments 84
- New Key Group 81
- New Velocity Zone 81
- Reload Sample 81
- Reorder Key Groups By Root Note 84
- Sample Parameters 82
- Select Sample Editor 83
- Set Instrument Defaults 84
- Set Root Notes 84
- Spread Key Groups 84
- Unload Sample 81

Instrument, menu 81
inviluppo
- creazione del vibrato 72

L

Large Bank, vista 14
Loop 55
loop
- accordatura 39
- area informativa 61
- ascolto 63
- attivazione e disattivazione 39
- eliminazione 65
- scambio 39
- zoom vista, frecce 58

loop campioni
- attivazione e disattivazione 39

loop, area di visualizzazione 59
Loop, finestra 35, 56
Loop, menu 56
Loop, pulsante 35

M

mappatura delle note 27
matrice, modulazione
- aumento della risoluzione 69

Matrix Modulation, finestra 47
Matrix Modulation, pulsante 26
MIDI
- attivazione di dispositivi di ingresso 92
- cambiamento della risposta di velocity 41
- configurazione per Pro Tools 92
- definizione del numero di nota da un dispositivo MIDI 17
- filtraggio ingressi con Pro Tools 93
- filtro di ingressi 93
- impostazione del canale MIDI 18
- impostazione di zone MIDI 18
- miglioramento delle prestazioni 92
- requisiti 2
- selezione dei campioni 31

MIDI Thru, opzione 92
MIDI, controller
- controllo locale 93

MIDI, menu
- Input Devices, comando 92
- Input Filter, comando 93
- MIDI Thru, opzione 92

Misc Parameters, finestra 39
Misc Parameters, pulsante 25, 39
modelli, strumento 67
Modulation, controllo
- creazione del vibrato 72

modulatori
- controller MIDI A e B 51
- generatore di rampe 51
- LFO 1 e 2 50

Modulators, finestra 49

Modulators, pulsante 26
modulazione della matrice
    destinazioni di modulazione 48
    parametri 48
    sorgenti di modulazione 48
montaggio di gruppi di note 30
Multi-Sample Instrument, comando 79

N

nota di origine MIDI 37
    impostazione 34
numeri di note MIDI 17
    immissione dei dati 17

P

pan degli strumenti 20
parametri di modulazione 48
polifonia 41
polifonia delle voci 41
Preferences, finestra 87
preferenze
    Display 89
    generali 87
    Instruments 88
    Loop Editing 89
    Opening/Loading 88
    Searching 89
priorità delle voci 41
priorità di assegnazione delle voci 42
priorità di caricamento dei campioni 13
Pro Tools
    configurazione MIDI 92
    utilizzo con Soft SampleCell 91
punti di interruzione 52
punto iniziale dei campioni 36

R

RAM
    assegnazione 7
    insufficiente 13
rampe, generatore
    creazione del vibrato 72
requisiti di sistema 1, 2
Resampling Quality, menu 44
Revert Audio File, comando 57
ricerca di file 13
ridimensionamento delle zone di velocity 32
ripristino completo configurazione 95
riproduzione monofonica 41

S

salvataggio degli strumenti 24
salvataggio dei banchi 23
Sample Map, finestra 25, 28
    immissione 27
    parametri 34
Sample Parameters, finestra 35
Sample Parameters, pulsante 36
SampleCell, comandi menu
    All Notes Off 86
    Delete Unused Samples 85
    Load All Samples 85
    Monitor SampleCell 85
    OMS MIDI Input Devices 86
    OMS MIDI Setup 86
    Open OMS Studio Setup 86
    Preferences 87
    Soft SampleCell CPU Usage 85
    Soft SampleCell Setup 85
    Test SampleCell 85
SampleCell, menu 84
Save All Changed, comando 24
Save As Audio File Copy, comando 57
Save Audio Selection As, comando 57
scorrimento, frecce 59
Select Instrument, finestra di dialogo 13
Selettore, strumento 59
selezione del canale, pulsante 61
selezione del loop, pulsante 60
Send to Instrument, pulsante 58
Set Instrument Default, comando 20
Set Root Note, pulsante 34
silenziamento e assolo degli strumenti 20
Single-Sample Instrument, comando 79
Small Bank, vista 14
Soft SampleCell
    annullamento dell'autorizzazione 4
    autorizzazione 3
    con Digi001 96
    funzioni 1
    installazione 3
    tipi di file 11
        banchi 11

campioni 11
strumenti 11
utilizzo con DirectConnect 91
utilizzo con Pro Tools 91
Soft SampleCell, installazione 3
Soft SampleCell, autorizzazione 3
Soft SampleCell, registrazione 3
sottrazione delle voci 41
sovrapposizione delle voci 41, 42
Spread Key Groups, pulsante 32
Stereo Multi-Sample Instrument, comando 79
strumenti
accordatura 22
aggiunta di campioni 29
cambiamento della risposta di velocity MIDI 41
caricamento nei banchi 15
chorus 77
commenti 21
concetti di base 25
creazione 26
creazione automatica 27
creazione e modifica 25
crossfade della velocity 41
disaccordo 22
duplicazione 16
eliminazione dai banchi 16
ensemble 75
impostazione del canale MIDI 18
impostazioni predefinite 68
modelli 69
modulazione del pan stereo 49
mono e stereo 26
monocampione 26
montaggio 25
multicampione 26
pan 20
priorità delle voci 42
salvataggio 24
silenziamento e assolo 20
trasposizione 22
utilizzo di copie 16
volume 21
strumenti creati automaticamente 27
strumenti multicampione 26
strumento, modelli
creazione 68
Sustain Decay, controllo 45
Swap Loops, pulsante 58
Switch Bank Size, opzione 14

T

tecniche avanzate 67
tono, randomizzazione 70
tracciamento delle note 40, 47
tracciamento delle note di inviluppo 47
tracciamento, generatore 69, 70
e mappe di matrice 69
tecniche avanzate 69
Trackers, pulsante 26
trasposizione degli strumenti 22
Trigger, modalità 50
trim audio 66
Trim, strumento 58

U

uscita audio, opzioni 7
uscite audio
assegnazione 19

V

velocity MIDI
negative 40
regolazione 40
vibrato
dinamico 71
ritardato 72

W

Windows, comandi menu
elenco banchi correnti 90
Envelopes 90
Matrix 90
Misc Parameters 89
Modulators 90
Sample Map 89
Switch Bank Size 90
Trackers 90
Windows, menu 89

Z

zone di velocity 28
aggiunta 30
eliminazione 33
ridimensionamento 32
Zone Start 37
zoom loop, frecce 60
zoom vista, frecce 58